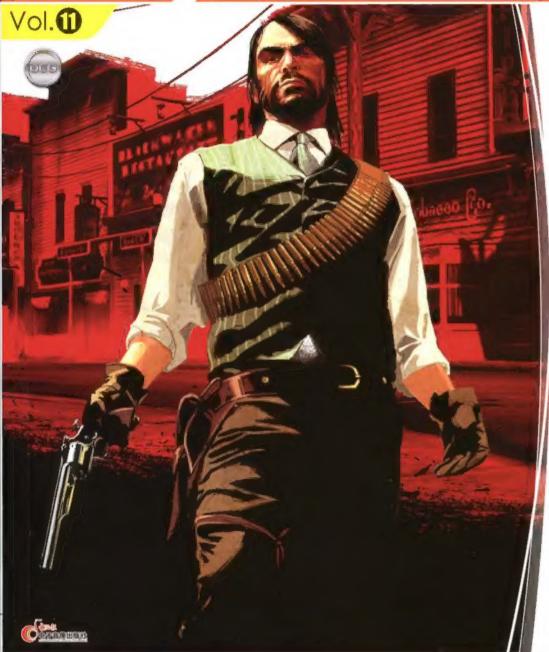
X360玩家专门志









主流时代的起点 X360的 二次轮回



逐风者 X360之父沉浮记













■英雄不再 英雄们的乐园

360 vol. 10

正如上一辑所预告的那样,《X360玩家专门志》迎来了一次改版。这次改版将过 去的"劲作前瞻"和"成就集中赢"改为独立栏目,另外新增了"平面LIVE"栏目。 旨在为大家介绍优秀的XBLA游戏,并加大了对X360游戏的研究力度。扩版后的"软 组织"栏目除了保留回答玩家问题的版块之外,还加入了大量硬件内容,还有"讲述 软饭自己的故事"这样的版块。光盘更是由DVD影像改为DVD-ROM,实惠更多。

所有的这些改讲,都是我们在征求了广大读者的意见后做出的。改版之后的《X360 玩家专门志》内容更加丰富,完全摆脱了过去以特别企划和大部头攻略为主的局面。 其实本次改版,最大的变化不在于内容,而是制作这些内容的人。参与制作这本《X360 玩家专门志》的编辑和撰稿人,均是久经考验的铁杆软饭。出于对这台主机的热爱, 大家都想把最好的内容拿出来,最后导致内容大大超出预期,不得不最后砍掉了近20 页内容。大家可以看到,以往用来充版面的整幅广告在这一辑里已经不见了踪影,就 连封三也被我们充分利用了起来。

不过尽管如此,我们仍不敢说已经做到了最好,只有读者才有资格下这个评语。 在此我们也希望大家能够多提意见,说出自己想要的内容,以便让《X360玩家专门志》 继续进化!

妙迦



Xbox360 Special DVD Vol.11



健康游戏忠告

抵制不良游戏。拒绝盗版游戏。 注意自我保护。谨防受骗上当。 **医育草双趋** , 沉迷游戏伤身。 合理安排时间,享受健康生活。

编一胜负师 责任编辑。约33

出版单位 电脑报电子音像出版社

刷深圳市推住图印刷有限公司

行 [0931] 4867606

本 大16开 212毫米×278毫米

次 2010年7月第一版

次。2010年7月第一次印刷

张 14 ED

卸 数 0001-3000册

数 400千字 出版日期 2010年7月

价 29元 定 ISBN 978-7-89476-429-4

封面用图: 荒野大救赎 封面设计: 一刀

CONTENTS

善百特集 高清称霸之道——X360五周年纪念特籍	002
特别策划	022
逐风者——X360之父沉浮记	324
《心灵杀手》制作人访谈	028

040

主流时代的起点——X360的二次轮回

劲作前眼

战争机器3	049
人口2	054
使命召唤 黑暗行动	058
光环 敦远星	060
新作短波	063

成就集中心

野兽家园		068
越狱 阴谋		069
怪物史莱克4		071
汽车总动员		073
混沌思绪 热恋亲亲	*	074
刺客联盟 命运武器 (美)		075
刺客联盟 命运武器(日)		078
钢铁侠2		080
成就难度谈		082

HI WITTE

7 1 1 1 1 1 1	N. Gallan	
荒野大救	膜	085
失落的星	球2	133
分裂细胞	断罪	155
心灵杀手		169
英推不压	英雄们的乐园	188

型面UVE

战地 恶人连2 199 快打旋风 双重冲击	206
火箭骑士	209
软组织	
X380暑期购机指南	212
玩家的好伴侣——国产LED投影机	215
神奇进化——X360自制系统揭秘	218

如果您有任何意见与建议。请发email至以下邮箱 x360special@gmail.com

224

讲述软饭自己的故事Vol.1 222

2005年5月宛如索尼或苹果 风格的 X360 首次公布,到 2010年6月回归黑色风格的 新款 X360 公布, 这部开启了高清游戏 时代的主机已经走过了整整五年。

Xbox的生命周期只有4年,而X360 走完了5年周期,销售了4000多万台 后,仅仅度过了一半的生命。在这5年, X360 经历了灾劫与辉煌, 走过了巅峰 与低谷。无论是坎坷还是坦途,有一点 永远不变: X360 总是为它的用户带来 最多、最棒的大作,提供最好、最稳定 的网络服务。让最优质的高清娱乐 360 度环绕在用户身边——这是微软对消费 者的承诺。



K360

2005年开启高清时代

2005年游戏业界笼罩在对次世代主机的兴奋 情绪之中, 为了迎接 E3 展的到来, 索尼与微软 都在积极拉拢第三方。为其各自的新主机准备 E3 的演示游戏。以及展示其各自阵营的力量。2月 下旬,微软取得了日本方面的强力支援,《最终幻 想》之父坂口博信宣布将会加盟微软游戏制作室。 在微软的资助下。坂口博信成立了 MistWalker, 同时开发两款日式RPG大作,这就是后来才公 开的(蓝龙)和(失落的奥德赛)。坂口博信的 加盟标志着微软在日本的公关策略从企业公关转 向制作人公关,收买制作人要比收买第三方容易 得多,微软的目标就是通过那些名制作人建立起 强大的日式游戏开发力量。微软的次世代第一炮 在日本打响。说明在其次世代战略规划中、日本 有举足轻重的地位。7月份索尼召开PS集会几 夭后,微软也争锋相对地召开 Xbox 峰会,宣布 其在一年多之前就已经向日本第三方发布了1000 多套开发工具包,日本的多数主要厂商已经加盟。 现场公开了38家公司的45款游戏、《生化危机5》 和(山脊赛车6)确定投靠微软。

根据微软在春季发布的财报,由于(光环2) 的热销,2004年最后一个季度微软家庭娱乐部(当 附还没更名为娱乐设备部)营业额为14.1亿美元, 实现了 B400 万美元的净利润, 虽然利润额不是 很高,但这毕竟是 Xbox 事业部第一个实现盈利 的财季。到 2004 年 12 月 31 日, Xbox 累计销量 达 1990 万台, 软硬件销售比例为 7.7:1, 证明了 Xbox 玩家的活跃。

3 月份召开的游戏开发者大会中。微软正式 提出了"高清时代"的概念,首次公布了 Xbox2 的界面设计原型。以及新一代的 Xbox LIVE、网

■ 2005 年 3 月前政开发者大会中公布的 8360 界面与数



络社区、Xbox LIVE 卖场等新概念。这些都将成 为新一代家用机网络服务的标准。同时 Xbox2 的 规格数据开始在网络上泄漏、4月份 Xbox2 完整 清晰的工业设计大图流传到网上,多家权威游戏 媒体确认 Xbox2 的正式定名为 Xbox360。 X360 的首次正式亮相是在5月12日MTV电视台的特 别节目中,通过这种主流电视台公布 X380,说 明微软想要将其全面扩展到主流市场的目的。在 4 天后的微软 E3 展前发布会中。微软提出 X360



目标用户 10 亿人的惊人目标。不过这届 E3 展 X360 的表现不算太出众,现场提供的试玩机只有 实际成品机 30% 的机能。首批提供试玩的游戏 面面表现并不理想, 而且频频出现丢帧、死机等 现象,而索尼则是通过播放效果拔群的CG动画 引起强烈关注,在大多数观众心目中留下了 "PS3 性能远远高于 X360° 的印象。

E3 展之后,索尼与微软高层之间,以及各阵 营的玩家之间爆发了前所未有的猛烈口水战。几 惟

 $\overline{\Psi}$

乎每隔几天就会有新的名人名言诞生。索尼与微软之间也展开了人才争夺战,前微软游戏工作室总经理Ed Fries加入了索尼网络娱乐公司,担任其西雅图分部的主管。

综网 2005 年的 X360 宣传攻势,可以用"绵而有力"来形容,微软没有将所有猛料一口气公布,而是每隔一两个月的大型展会或发布会中都有足够吸引人的重要消息公开。8 月份的德国莱比锡游戏展中,X360 成为最大焦点,微软在新国发布会中公布了 X360 的售价,两种配置分别 299/399 美元的定价赢得业界的赞许。X360 的发售日情报则是留给了 TGS 展,微软兑现承诺,实现了全球同期发售的目标,虽然并非同步,但美日欧三个版本的发售日相差都不超过两个星期。此外微软宣布面向日本开发的 X360 游戏已经有 100 多款,在 TGS 上提供的试玩机就有 80 多台,展出游戏 27 款。

11月20日 X360 的首发创造了游戏历史上的 又一个壮举,为了给所有参与首发的玩家留下终 身难忘的记忆, 微软在加州南部莫哈韦沙漠租了 一个飞机棚,举办了持续两天的"X360零点行动", 来自美国各地甚至全球其他地区的狂热玩家们緊 集在沙漠里感受这场盛会。而在美国的其他地区, 有 4500 多家零售店举办了"疯狂午夜"首卖会。 据统计, X380 北美首发量为 30 多万台, 远低于 市场需求量,各地都出现断货与大规模排队现象, 网上的 ×360 平均成交价被炒到了 821 美元。欧 洲玩家对 X360 也十分狂热, 首批 30 万出货很快 售罄, 英国的首周销量为 7 万台, 刷新了英国历 史上的家用机首周销量纪录。不过令人失望的是, 12月10日在日本发售的 X360 遭到日本玩家的无 视, 首批出货的 15.9 万台主机在最初两天只要 掉 6 万 2135 台,只有当年 Xbox 同期销量的一半, 同样令第三方担忧的是, X360 发售后不到一个月, 就有黑客组织宣布已将其破解, 成功导出



了 X360 游戏的 DVD 文件,更有黑客组织预告改机芯片将在几周内发布。此外,X360 故障率高得异常,频频爆出各种故障报道。在令人印象深刻的成功首发背后,潜伏着巨大的危机……



		2005年 X360 游戏销	屋樹	
1名	游戏名	发行商	发售日	年销量
1	使命召唤 2	Activision	2006年11月17日	587797
2	完美風暗 零	Microsoft	2005年11月17日	371227
3	畫登 NFL06	EA	2005年11月17日	346285
4	极品飞车 头号通缉	EA	2005年11月17日	240108
5	世界街头赛车3	Microsoft	2005年11月17日	192082
6	死刑犯 罪恶起源	SEGA	2005年11月17日	144860
7	禁密款 能量元素	Microsoft	2005年11月17日	128466
8	雷神之頃IV	Activision	2005年11月17日	120876
9	金刚	Ubisaft	2005年11月17日	113846
10	荒野神枪	Activision	2005年11月17日	104822
11	NBA Live 08	EA	2005年11月17日	104158
12	NBA 2K6	EA	2005年11月17日	96445
13	療格・伍兹 PGA 巡回書 06	EA	2005年11月17日	87300
14	死或生 4	Tecmo	2005年12月29日	82014
15	托尼滑板 美国康土	Activision	2006年11月17日	89535
16	山骨賽车 6	NBGI	2005年11月17日	60112
17	FIFA06	EA	2006年11月17日	47525
18	天空3	Take-Two	2005年11月17日	39128
19	NHL 2K6	Take-Two	2005年11月17日	38581
20	真 · 三国无双 4 特别版	Koei	2005年12月22日	6325

2006年初战告捷





X360 开启了高清时代,但是由于开发商对 其性能掌握得还不够深入,2005 年发售的所有 X360 游戏与 Xbox 晚期作品相比,画面进化程度 并不是很明显。这在很大程度上抑制了玩家升级 换代的渴望。2006 年春季开始,《幽灵行动 尖峰 战士》、《上古卷轴 IV 湮灭》等游戏开始展现次 世代游戏的真正风采,百万大作陆续产生,X360 进入到潜能逐步释放的成长期。

为了弥补 X360 无法播放高清影碟的缺憾, 1 月4日比尔 · 盖茨在消费电子展的基调演讲中



公布了 X360 的外接 HD-DVD 光驱、彼得 · 摩尔甚至在该展会中表示,如果有必要,微软同样可能推出 X360 的外接蓝光光驱。盖茨对 X360 的宣传非常卖力,他还首次出席了 E3 展,亲自为《光环 3》揭幕。在这一届 E3 展中,索尼与微软的处境完全对调,PS3 掀开了 CG 的伪装,以实际试玩版示人后,玩家大失所望。而在 E3 2006 期间公布的 X360 游戏渐露成熟姿态,可以说是全面超越了同期公布的 PS3 游戏。在一年前的 E3 展中掀胳膊亮出《光环 2》发售日纹身的彼得 · 摩尔再秀了一次胳膊,而这次的纹身是《横行霸道IV》的标志——PS2 时代最具标志性的游戏系列从此改为跨平台。

微软对亚洲市场的重视达到了前所未有的程度。在1月初、台湾微软举办记者招待会、宣布了台湾版 X360 的发售信息,首发 15 款游戏中就有八九款中文化作品,微软表示今后凡是其第一方游戏都将尽可能实现中文化。此外微软还联合了大字,第三波、昱泉等十家著名台湾本土游戏公司,公布了《仙剑奇侠传》和《轩辕剑》的X360 版制作计划,可惜在此之后这些游戏就再也没有下文。

在日本,微软于 4 月初举办了 X360 战略发布会,宣布在日本推出的 X360 游戏已经有 25 款,夏季将增加至 40 款。Square Enix 和 NBGI 开始尝

试性地在微软最渴望的 RPG 领域支持 X360。前 者通过 tri-Ace 为 X360 开发独占游戏《无尽的未 知》、后者公布了《卡片召唤师传说》。而集合鸟 山明、坂口博信、植松伸夫的 RPG 大作《蓝龙》 也正式公布。并被确立为用来狙击 PS3 日本首发 的年末战略级大作,被日本业界视为微软的《DO》。 用于狙击 PS3 的还有一款 11 月 2 日发售的简装 版套装,不仅售价只有 29800 日元,而且还赠送 了《九十九夜》和《世界街头赛车 3》这两款游 戏。在TGS展前发布会期间,微软宣布年末商战 将推出 110 款 X360 游戏, 这次展会中公布的《失 落的奥德赛》试玩版代表了当时日式 RPG 最华丽 的水准、被视为微软的《FF》。同时微软还确认了 赠送《蓝龙》的 X360 简装版特惠套装,全面摆 开以 RPG 大作迎战 PS3 的阵势。事实上。在《最 终幻想 XIII》发售之前的 4 年时间里,X360 确实 是日式 RPG 爱好者们惟一的选择,微软在这种大 投资游戏类型上的积极进取令人赞赏。与索尼形 成了鲜明的对比。

收买第三方为 X360 开发 RPG 需要资本。再 加上硬件上的亏损,X360 发售后的第一个财年。 家庭娱乐部亏损了 12.62 亿美元,亏损额比上个 财年提高 1.6 倍。微软表示,这个财年 X360 业 务的相关亏损额达到 16.4 亿美元。在这十几亿 美元中,有相当可观的部分是用于为 X360 建立:

		2006 年 X360 游戏销量档		
排名	游戏名	发行商	发售日	OF TO BE
1	战争机器	Microsoft	2006年11月7日	3338450
2	上古卷轴 IV 湮灭	Take-Two	2006年3月20日	1391858
3	麦登 NFL07	EA	2006年8月22日	1380436
4	富灵行动 尖端战士	Ubisalt	2006年3月9日	1136063
5	使命召唤3	Activision	2006年11月7日	855709
6	使命召唤 2	Activision	2005年11月17日	740295
7	拳击之夜3	EA	2006年2月20日	681468
8	黑道圣徒	THO	2005年8月29日	651798
9	丧户围城	Capcom	2006年8月8日	642023
10	NCAA 橄榄球 07	EA	2006年7月18日	634226
11	彩虹六号 维加斯	Ubinett	2006年11月20日	523357
12	分裂细胞 双重特工	Ubisoft	2006年10月17日	521630
13	福岛飞车 卡本峡谷	EA	2006年10月31日	415582
14	漫画英雄终极联盟	Activision	2006年10月24日	359092
15	战地2 現代維拿	EA	2006年4月11日	329426
16	死或生 4	Tecmo	2005年12月29日	325971
- 17	极品飞车 头号通缉	EA	2005年11月17日	325629
18	大职棒联盟 2K6	TakeTwo	2006年4月10日	324528
19	NBA 2K7	TakeTwo	2006年9月25日	315427
20	火爆狂風 复仇	EA	2008年3月7日	304895

强大的游戏阵容。TGS 的数日后,微软马不停蹄 地在西班牙召开"X06"展会,公布了 X360 独占 的《分裂细胞 5》,同时宣布《刺客信条》从 PS3 独占改为跨平台。除了收买第三方,微软也在招 兵买马,英国 Lionhead 工作室被正式纳入麾下。

2006 年 11 月、以《战争机器》的发售为标 志, X360 正式迈入成熟期, "虚幻引擎 3" 挖出 了 X360 的潜能, 同期发售的《彩虹六号 维加斯》

也证明了 X360 的实力。与同时期上市的 PS3 相 比。X360 的画面优势明显,微软的目的是告诉人 们。价格比 PS3 低得多的 X360 拥有更强的实力! 而且由于 PS3 的产量太低、微软趁机挖走了那些 买不到 PS3 的人们。在 PS3 与 X360 的第一次对 决中, X360 大获全胜。2006 年, X360 实际销量 为 676 万台。软件销量为 2517 万套。

2007年危机与突

2007年1月8日, 比尔·盖茨在消费电子 展中发表基调演讲,宣布 X360 全球出货量已经 突破 1040 万台。Xbox LIVE 会员突破 500 万。 X380 遊戏阵容已达160 款。自从 X360 公布以 来, 微软一直在向人们强调一个根据历史总结出 来的事实:第一部突破千万销量的主机总是会获 声明视为 X360 战胜 PS3 的一个标志。然而根据 独立市调机构对零售渠道的监测,这1040万的 出货量存在很大的水分、微软为了完成之前公布 的 2006 年内出货干万台的目标而向零售商强行

得最后的胜利。所以彼得·摩尔将盖茨的这则 压货, 有两三百万台的 ×360 实际上是被积压在

| 仓库里, 并没有卖到玩家的手中。

为了消化强行压货后积压的存货, 同时调查 大量涌现的三红故障。微软在2007上半年一度 停止了 X360 的生产、希望能找出解决方案。然 而多数主机的故障潜伏期已过, 三红现象开始大 面积爆发,微软再也难掩悠悠众口。7月份,微 软承认 X360 存在设计缺陷,并宣布将所有 X360 的保修期延长到3年,并向已经自费维修的用户 提供补偿。微软的财报显示,此举造成的直接损 失超过10亿美元。在微软的声明公布后不到两周, 互动娱乐部副总裁彼得 摩尔窗布辞职,两个 用后他跳到了EA Sports担任总裁。在这个资 热夏季里,质量问题把微软闹得焦头烂颜,除了 三红危机外,还发生了 X360 专用方向盘燃烧冒 烟的故障。

2007年是 X360 内忧外患的一年,不仅三红 危机使其疲于应对,PS3 在欧洲发售后也使 X380 在这个重要市场上腹背受敌。在法国的 PS3 首 卖现场,微软租了一艘轮船从河面上经过,打出 "X360 爱你们"的大条幅,还给参加 PS3 首卖会 的玩家们发 X360 的广告短信。这些趣闻实际上 表明了欧洲微软对 PS3 的畏惧。为了强化欧洲市 场、微软于5月份宣布在欧洲成立分公司、开发 更多适合欧洲人口味的游戏。

尽管发生了三红危机, 2007年却是 X360 在 软件方面取得大突破的一年。自从《战争机器》



发售之后, X360 的游戏渐入佳境, 2007 年的

百万大作数量达到了上一年的 3 倍。秋季、X360

迎来了最强盛的大作阵容。以《光环3》为首。

革命性的《使命召唤4现代战争》紧随其后,此

外还有(刺客信条)和(吉他英雄川)这两个成

为社会现象的大作。分析家认为, X360 的质量灾

难发生在任何一种消费电子产品身上, 都足以将

该产品打入地狱, 永远无法翻身。但游戏玩家却

是世界上最忠诚的消费群体,优质的游戏可以抵消所有的负面因素。2007年多款超大作的发售顽强的顶住了三红危机带来的负面影响,在这一年里,X360的软件数量提高了145%,硬件销量也增加了17%,达到788万台。除了超大作的刺激外,微软的硬件促销工作从年初到年末持续不断,首先是4月末推出了带有1209日硬盘的黑色精英版X360,虽然售价高达479.99美元,却受到忠实拥趸们的狂热追捧。8月份,X360外接HD-DVD光驱降价20美元,并免费增送5部电影,此举也吸引了不少原本打算购买PS3的玩家。而从8月中每开始,X360在美国进行了小幅度的降价。泰华版X360降价50美元,简装版降价20美元,精英版降价30美元。10月份X360又推出了购买X360免费增送两款游戏的同摘套装促销活动。

使 X380 几乎完全走出三红的阴影,仅感恩节当 周就在美国卖出了 31 万台。

2007年的 X360 福祸相倚, 更强的大作将 X360 的性能推向极限, 而因此全速运转的处理器 将 X360 烧成了三红。(光环 3) 是微软历史上第一款累计销量突破 1000 万套的游戏, 而在游戏 发售两周后, Bungie 却宣布已经为自己"赎身", 今后将会是一家独立游戏工作室。微软的这个干

牌工作室今后将有可能为 PS3 开发游戏。

值得一提的是,彼得·摩尔在辞职之前曾经对外透露,微软已经在着手开发下一代游戏机,计划于2011年发售,X360的生命周期将延续至2012年。显然,当时微软仍然在按照传统的技术发展蓝图规划其新一代主机,而这将会随着下一年的业界发展走向而改变,X360的生命周期将会比原计划延长三年以上……

15.00	march de	2007年 X360 游戏:		Per disk mit
邮名	游戏名	发行商	发售日	年销量
1	光环3	Microsoft.	2007年9月25日	6755418
2	使命召唤 4 现代战争	Activision	2007年11月5日	3944460
3	极限竞速2	Microsoft	2007年5月29日	3057362
4	利客信条	Ubisoft	2007年11月13日	2834821
5	麦登 NFL08	EA	2007年8月14日	1874517
6	吉他英雄 111	Activision	2007年10月28日	1872458
7	漫画英雄转提联盟	Activision	2006年10月24日	1856994
8	战争机器	Microsoft	2006年11月7日	1737249
9	古他英雄日	Activision	2007年4月3日	1500002
10	生化奇兵	Take-Two	2007年8月21日	1434259
11	除鄉故鄉	Microsoft	2007年2月20日	1400400
12	质量效应	Microsoft	2007年11月20日	1178077
13	FIFA 08	EA	2007年10月9日	900771
14	极品飞车 职业街头赛	EA	2007年11月15日	866229
15	WWE SmackDown; vs. RAW 2008	THO	2007年11月13日	840082
16	失落的里球	Capcorn	2007年1月12日	830396
17	上古卷轴 IV 湮灭	Take-Two	2006年3月3月20日	775917
18	曲页行动 尖峰战士 2	Ubisaft	2007年3月6日	753203
19	宝贝万岁	Microsoft	2006年11月9日	709379
20	世界街头賽车 4	Microsoft	2007年10月2日	686674



10 月下旬还有售价 279.89 美元的 Arcade 版推 出。这一系列的举措加上秋季的概程大作攻势。





2008年全面胜利



熬过了三红危机之后,X360 的潜能全面释放。2008 年对 X360 来说是重要而辉煌的一年。2007 年末的大作潮将 X360 推上了高速发展时期,年末商战期间 X360 就诞生了 7 款百万大作,而在这 2008 里销量超过百万的游戏更是达到 27 款,是前一年的两倍有余。在一月初举办的消费电子展期间,微软娱乐设备部总裁罗比 · 巴赫宣布 X360 出货量已达 1770 万台。同时在该展会中,比尔 · 盖茨正式宣布退休,一段充满恶搞精神的小视频宣告了他的正式隐退。盖茨 Cosplay 金刚狼等令人喷饭的片段令人感受到他的童心未泯,而希拉里、奥巴马、戈尔、斯皮尔伯格等名流的客串登场也说明了盖茨的面子之大。

比尔· 盖茨的退休标志着微软的发展进入了一个新的阶段、微软的高级管理层在进行大规模的重组。而从春季开始。 X360 开始改变 2007 年的防守态势,采取猛烈的强攻姿态。首先是在 2 月份的游戏开发者大会中正式公布了《战争机器 2》和《横行霸道 IV》的独占资料片,接着 3 月份欧版 X360正式降价 80 美元,其销量立刻就上升了 4 成左右。到 4 月份微软公布财报时,X360 的累计销量已经超过了 1900 万台、微软游戏部门终于进入了盈利



阶段。同时,微软在全球各地陆续召开 X360 春季 展示会,其中 5 月份于旧金山举办的春季展示会期 间宣布 X360 美版销量突破千万。

2008 年也是 X360 在日本最积极进取的一年。 尤其是在对第三方的公关方面取得了突破性的成果。2 月下旬,已经公布了两个多月,但一直没有确定平台的《薄暮传说》确认为 X360 独占,NBGI 再次表明了自己全力支持微软的决心。6 月份,微软在日本召开了"X360 RPG 展示会 2008",这次展示会的焦点无疑是日本 RPG 之王 Square Enix、《星之海洋 4》将由 X360 独占的消息引起很大的震动,而原本为跨平台的《最后的神迹》也改为 X360 独占。

微软的日式 RPG 争夺战在 7 月份的 E3 展中进入高潮,和田洋一拍肩膀的一幕成为游戏历史上永恒的经典。《最终幻想 XIII》的跨平台是 E3 2008 最震撼的消息,所有人的目光都聚焦于 X360。其实在这届 E3 展中微软本来还准备了另外一个杀手锏来压制索尼可能的反击战,那就是从 E3 之前就开始倒计时的《光环 天将神兵》。不过索尼在这届展会中碌碌无为,微软道临时停止了该作的倒计时,将其留给了后来的 TGS。在 TGS2008 期间,微软同样是万众焦点,微软互动娱乐部副总裁 John Schappert 在 TGS 基调演讲中宣布《铁拳6》将登陆 X360,并将与 PS3 版同步发售。"《铁拳6》的跨压 X360,并将与 PS3 版同步发售。"《铁拳6》的跨平台可以说是标志着微软完成了对索尼第三方力量的挖墙角工作。

2008年,在微软的强攻之下,索尼几乎毫无还手之力。X360 首次全球规模的全面降价是其市场份额大幅提升的关键。2008年内 X360 相继进行了多次降价行动。X360率先在欧洲降价后,不到3个月、欧版 X360累计销量突破500万台。7月份,微软对美国的20GB版 X360进行降价50美元的清仓处理行动。接着60GB版 X360在8月份上市。而在9月份,X360的全部机型一律降价50美元,此举为 X360在 2008年末商战的高歌猛进创造了条件。

微软游戏部门财政状况的改善是 X360 能够实

施价格战的关键。7月份,微软娱乐设备部宣布实现了部门设立三年来的首次财年盈利,而 X360 的全球总销量也突破了 2000 万台。实现盈利的一个重要原因,是 2007 ~ 2008 年间 X360 的软件销量喜人,为微软带来了丰厚的权利金收入。此外,微软还获得了一笔额外的收入。几年前,微软为了搞定在手柄振动技术侵权案中对其紧咬不放的Immersion公司,出资几千万美元获得了该公司可观的股份比例。在当时的注资合同中还写明了不得向索尼提供振动技术授权。后来 Immersion 公司告问了索尼,而索尼为了实现 PS3 手柄的振动功能,只能出资 1.5 亿美元的巨资购买 Immersion 的振动技术,而 Immersion 不得不向微软赔偿 2075 万美元作为违约赔偿。

由于 2008 年秋季开始爆发的金融风暴,微软 也受到了强烈冲击,微软游戏工作室进行了大规模







裁员,其中9月份宣布解散的Ensemble工作室最 令人唏嘘感叹,他们开发的《光环战争》还没完成 就被微软迫不及待的关闭了,而这起事件只不过是 之后微软游戏部门全面裁员重组的序幕······

尽管存在一些负面消息,2008年末商战是 X360最辉煌的时期,感恩节当周 X360美国销量达 38 万台,是 PS3 的三倍。整个 2008年, X360 的 主机实际销量为 1100 万台,比 2007年提高 40%。 软件总销量更是达到了 1 亿 1264 万套,比 2007年 大幅提高了 83%。

		2008年 X360 百万大作	*	
即名	游戏名	发行司	发售日	年销量
1-	横行動造 IV	Take—Two	2008年4月29日	6585933
2	使命召唤 战火世界	Activision	2008年11月10日	4329357
3	战争机器 2	Microsoft	2008年11月7日	4291956
4	使命召唤 4 现代战争	Activision	2007年11月5日	3001939
5	乐高印第安納琼斯	LucasArts	2008年8月3日	2745374
6	功夫熊猫	Activision	2008年6月3日	2360783
7	神鬼寓言川	Microsoft	2006年10月21日	2313220
8	光环 3	Microsoft	2007年9月25日	2119521
9	畫登 NFL09	EA	2006年8月12日	2078213
10	吉他英雄 III	Activision	2007年10月28日	2056706
- 11	編射3	Bethesda Softworks	2008年10月28日	1908201
12	彩虹六号 维加斯 2	Ubisoft	2008年3月18日	1873602
13	世嘉超明星関球	SEGA	2008年3月18日	1717570
14	摇滚乐队	EA	2007年11月20日	1584285
15	星球大战 原力释放	LucasArts	2008年9月16日	1533365
16	刺客伯条	Ubisoft	2007年11月13日	1530629
17	FIFA09	EA	2008年10月14日	1504533
18	吉他英雄 世界巡演	Activision	2008年10月26日	1477151
19	放地双维	EA	2008年3月7日	1418199
20	求生之路	EA	2008年11月17日	1417538
21	掘滾乐队 2	EA	2008年9月14日	1307908
22	孤島惊魂 2	Ubisoft	2008年10月21日	115022B
23	是這圣徒 2	THO	2008年10月14日	1145274
24	鬼泣 4	Capcom	2008年2月5日	1093222
25	灵魂能力 IV	NBGI	2008年7月29日	1071314
26	战地 恶人连	EA	2008年6月23日	1046150
27	級品飞车 秘密行动	EA	2008年11月17日	1033683

2009年改革与新生

2008 年末百年一遇的金融危机并没有对游 戏产业造成太大的影响,正当分析家与厂商们兴 高采烈地宣扬经济危机只会让人们更想玩游戏的 论断时,金融风暴负面影响的滞后效应开始显现。 2009年伊始,经济危机的阴云就开始向游戏产 业聚拢。首先是多家大型零售商破产或濒临破产, 进而卡住了游戏厂商的销售渠道。2008年底破产 的 Circuit City 几乎对所有游戏厂商都造成了重 大影响。1 月初,英国知名零售商 Woolworths 宣告破产、微软要求其退还 X360。即使是没有 破产的零售商,在进货时也变得谨慎许多,而这 就使得很多名气不够响亮的游戏很难打开销路。 为了应对零售渠道的危机,微软于2月份宣布进 军零售业,开设自己的连锁店开展直销业务。

经济危机导致上市以来业绩一向有增无减的 微软集团出现了29年来的首次负增长,为了削 减成本, 微软宣布进行其历史上最大规模的大裁 员、总共裁员 5000 人、游戏部门也在裁员之列。 就连微软的爱将 Rare 也在不久后宣布小幅裁员 12人。不过 X380 业务仍处在增长状态、微软 在 1 月初的消费电子展中宣布 X360 全球销量突 破 2800 万台。4 月份,X360 在日本实现了微软 期待多年的阶段性目标 累计销量超过 100 万 台. 为此微软展开了感谢活动, 并且准备了 31 款将在2009年內发售的日式游戏。根据同月微 软发布的财报显示。 X360 全球销量突破 3000 万 台, 但是第一季度 X360 表现不佳, 游戏部门出 现了 3100 万美元的亏损。虽然 X380 已经采用了 新工艺生产,但质量疑云仍未散去,继三红之后, 又出现了同样致命的 E74 错误, 微软于 4 月份實 布将其纳入3年质保的范围之内, 这也为 X360 造成了相当严重的直接与间接影响。

3月份, Xbox 正式退出历史舞台, 微软正 式停止其相关的售后服务。而 X360 也在 6 月份 进入了一个历史新阶段。根据微软在 5 月份发布 的数据, 包从 X360 发售以来, 在美国总计创造 了 145 亿美元的销售收入。 微软相信 X360 已经 完成了在核心玩家群体中的普及, 需要进入到轻





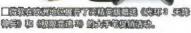
度与休闲用户的更广阔的市场。为此,微软为全 球玩家献上了一场空前精彩的 E3 展前发布会,

不仅传统大作如云, 而且为了吸引更多主流人群 关注而邀请了甲壳虫乐队、斯皮尔伯格等名人助 阵。继上一年的和田洋一拍肩之后,微软再次上 演拍肩秀、PS3 阵营最强有力的支持者小岛秀夫 带来了《潜龙谍影 崛起》将推出 X380 版的消 息,至此 X360 已拥有 PS 阵营所有最重要的第 三方独占游戏系列。不过本次展会最大的话题并 非 (崛起), 而是在最后阶段由斯皮尔伯格揭幕 的"初生计划"、彻底抛弃控制器的全身体感操 作方式、与屏幕中的人物即时对话、互动的惊人 演示, 为"初生计划"赢得了"火星科技"的美 誉。微软将"初生计划"视为 X360 的下一代主机, 是延长其主机寿命的关键。这个旨在吸引非玩家 的装置被微软集团配予厚望。比尔·盖茨在7 月份的记者访问中表示"初生计划"会被应用于 Windows, 今后可能会成为与键盘、鼠标一样流 行的通用操作方式。E3展之后, 微软接连数次 在其官网发布招聘信息。为"初生计划"招聘软 件开发人员, Rare 与 Lionhead 工作室也发布了 招聘"初生计划"游戏开发者的告示,微软在9 月份宣布将会建立一个专门开发"初生计划"相 关游戏的大型游戏工作室。

在筹建"初生计划"工作室的同时、微软游 戏工作室旗下另外一个备受关注的开发部门正式 成立一一这就是专门负责开发与经营《光环》作 品的 "343 Industries", 该部门的首部作品是 与日本多家知名动画公司联合打造的动画短片集 (光环传奇)。343 Industries 从 4 月份就开始大 量招募人才、包含游戏、动漫和各种周边产品的 多个 (光环) 项目同步进行中, 而在 E3 2009 期 间公布的《光环 致远星》预计将成为 Bungle 的 最后一个 (光环)。

由于 2008 年末的出色表现。微软宣布其截







至 2009 年 6 月 30 日的财年里、娱乐设备部实现 净利润 1,69 亿美元。这是其连续第二年买现盈 利。而 X360 的出货量也同比提高了 250 万台。 为了确保盈利性,为来年的"初生计划"准备充 足的"弹药",在PS3发起猛烈价格战之时。微 软并未跟进。虽然从8月未开始,玩家可以用过 去豪华版 X360 的价钱买到精英版,但主要机型 的售价毕竟还是保持在 299 美元本变, 与 PS3 的价格特平,所以在 2009 年末商战期间, X360 大编落后于 PS3。微软从 9 月 F旬开始联合一些 零售商展开指定时间内购买精英版 x360 返还 50 美元现金的促销活动。沃尔玛甚至推出了 100 美 元特价 Arcade 版的巨幅优惠,此外微软还推出 了免费赠送两款大作的超值套装, 这一系列促销 使美国地区 X360 销量重新超越 PS3. 不过在欧 洲和日本仍然处于明显的劣势。

2009年 X360 的主机实际销量下降了 /%。 共计销售 1023 万台。软件销量小幅降低 1%, 为1亿1159万套。虽然销量在下跌。但利润实 际上是在增长的。与索尼的赔本赚吆喝不同,微 软在 X360 硬件成本不断降低的同时保住了价格。 使其硬件利润率大大提高。 根据微软 10 月份发 布的财报,在整个集团的收入大幅降低的情况下, 游戏部门的利润提高了一倍,仅(光环3天降神 兵》就创造了1.25亿美元的销售收入。到2009

		2000 年 X300 百万大	作榜	
:2	游戏名	发一哥	发售日	年铂量
1	使命召唤 现代战争 2	Activision	2009年11月10日	8814016
2	光环分天降神兵	M crosoft	2009年9月22日	4434481
3	刺客信長川	Ubsecft	2009年11月17日	3041972
4	生化危机 5	Capcom	2009年3月13日	2423239
5	求生之路 2	EA	2009年11月17日	2287905
6	F FA10	EA	2009年10月20日	2149582
7	麦登 NFL10	EA	2009年8月14日	2130490
8	· (5) 羽奇速 3	M crosott	2009年10月27日	1976597
9	使命召唤 战火世界	Activision	2008年11月10日	1805773
10	JFC 2005 Undisputed	THO	2009年5月19日	1778570
1	光环 3	Microsoft	2007年9月25日	1702636
2	1乐高蝙蝠侠	WB E	2008年9月23日	1686713
3	光环战争	Microsoft	2009年3月3日	1679215
4	完美机车	D sney	2008年9月16日	1574976
5	街头電王 IV	Capcom	2009年2月17日	1377810
6	東名世紀 起源	EA	2009年11月3日	1356592
7	边境之造	Take-Two	2009年10月20日	1338495
6	蟾蜍快 每克艾姆族人院	Square Enix	2009年8月25日	248743
9	极品飞车 受速	EA	2009年9月15日	1241675
10	求生之路	EA	2008年11月17日	1183004
1	战争机器 2	Microsoft	2008年11月7日	1144568
2	便合召等 4 现代战争	Acteson	2007年11月5日	1133473
23	接行器道 自由城铁事	Take-Two	2009年10月29日	1115944
24	海羊鱼鱼	Act vis on	2009年6月9日	1067400
25	拳击之夜 4	EA	2009年6月23日	1017658

年底, X360 累计销量达 3900 万台, 累计游戏出 货量已突破5亿套、总销售收入达200亿美元。 视台公布了(光环 致远星). 为 2010 年预留了

一个势必会带来巨额利润并大幅提高主机销量的 杀手锏。 微软表示相信该作会成为 2010 年最畅 在 2009 年即将结束时,微软通过美国 Spike 电 镇的游戏。而 2010 年将成为 "Xbox 历史上最强 的一年"|

游戏系列

每一台成功的游戏主机、在其发展史上总有一些具有标志 性意义的游戏。它们的诞生便主机进入了一个新的阶段。 正是这些里程碑式的游戏将主机的影响力不断提升。这些 游戏是主机之魂,是承载其发展的中流砥柱。在 Xbox 时代, 几乎只有《光环》称得上是真正的显程碑。而在 X380 上, 仅销量超过 500 万套的游戏就有 8 款,而且还在以更快的 速度特续增加中。X360 集结了最多大投资、大制作、高 销量、高评价的游戏,这些游戏的存在使 X380 成为核心 玩家的首选。

光环系列

- 光环 3 -

- ■销量:1101万
- ■媒体综合评分: 93.53

光环 3 天降神兵

- ■销量: 574万
- ■媒体综合评分: 85.14

微软产品主管Aaron Greenberg 今年 6 月份在自己的 微博上留言说:"根据NPD的数 据: 《光环3》的销量超过了《抵抗 1+2)、(未知海域1+2)、(杀戮地 带?》以及(战神川)的总合……" 简简单单的一句话说明了(光环 3) 的意义 —— 虽然索尼第一方为 PS3 打造了为数众多的优质独占大作。 但是却缺乏 (光环3) 那样的巨无 霸,一个销量超过干万的游戏抵得 上七八个百万大作。

(光环3) 曾经被比尔・盖茨 视为狙击 PS3 首发的大作,虽然比 预想的晚了一年发售,虽然游戏图 | 面连 /200 都没有达到。这些都无法 影响玩家对这个三部曲终结篇的狂 热拥护。(光环) 已经成为 Xbox 系

PS3 首发更重要,索尼自己搞硕了 年的秋冬商战却是 X360 最艰难的时 期。一方面,X360 的产品形象正因 为三红危机的全面爆发而处于低谷。 另一方面,索尼推出了售价降低

主机的一个标志。就像任天堂的马 ,200 美元的40GB 版 PS3、对 X360 里奥一样。事实证明(光环3)在 | 造成强烈冲击。(光环3)的发售为 2007年9月发售的战略意义比狙击 | X380撑起了一片天空,它以首日1.7 亿美元的销售额创造了所有娱乐产 PS3 的首发。微软完全不需要以任 | 品的首日销售额记录。首周销售额 何大作对其进行"狙击"。但到2007 | 超过3亿美元。此外它的预订量也 创造了所有游戏预订量的最高纪录. 达到了400万套。(光环3)发售当 周, X360 主机销量提高到之前平均 水平的两倍以上。与(光环?)一样,





《光环3》也强力推进了 Xbox LIVE 的发展,发售当日就有100多万人 涌入 Xbox LIVE 连线玩 (光环 3). 是 Xbox LIVE 历史上人气最火爆的 一天。不少电影公司认为, 9月份 美国电影票房表现不佳的一个重要 原因,就是因为几百万元家忙着玩 〈光环 3〉而无暇看电影。

〈光环〉总是微软的救世主。 在 2009 年、超薄版 PS3 推出后数 硬件销量大增,而微软由于档期原 因并没有多少独占大作进行反攻。 Bungle 抽空开发的外传型作品《光 环3 天降神兵》再次担当重任,它 的销量超过了 2009 年 PS3 所有的 独占大作, 两周内销售了1.25亿美 元. 当月 X380 主机销量也大幅回升。

今年、Bungle 的最后一款《光 环》将与玩家见面。微软已经放话 "(光环 致远星) 将会是 2010 年最 畅销的游戏",微软的目标是超越《光 环 3), 为"(光环) 系列"创造一 个新的开始。一个新的里程碑即将 诞生。

战争机器系列

战争机器 -

- ■销量: 606万
- ■媒体综合评分:93.89

战争机器 2

- **資销量: 574万**
- ■媒体综合评分:93.32

(光环3) 没有赶上PS3的 发售时期, 狙击任务交给了 Epic Games 的 (战争机器)。在 X360 首 批公布的游戏中,以(战争机器) 最受人关注。也被认为是画面最深 的游戏。为了能实现本作的画面效 果。微软甚至将 X360 的内存从原 定的 258MB 提高到 512MB。在 E3 2005 首次展出时,X360 游戏中只有 (战争机器) 能够与PS3的CG动 画们一较高下。核心玩家们都期待 着微软尽快推出该作。让他们看到 X360 的真正实力。

作为第一款使用"虚幻引擎3" 开发的游戏, (战争机器) 的制作成 本只有 1000 万美元,不过宣传成本 应该是开发成本的数倍。打造一个 500 万级别的原创新系列、数千万

美元的宣传费是必要条件。《战争 机器〉发售时,画面远远超过同时 期的任何 PS3 游戏,得到了所有媒 体的一致称赞。它被 GameSpot 和 IGN评为年度游戏。也被美国权威 的 DICE 互动成就奖 (IAA) 评为 "年 度游戏"、"年度家用机游戏"和"年 度动作/冒险游戏", 英国权威的金 淫杆奖将其评为年度最佳游戏。

(战争机器)是 X360 时代的 (光环),它的到来标志着 X380 游 戏步入成熟阶段。不少开发商看到 (战争机器)的出色表现后向 Epic Games 胸实了"虚幻号擎 3"的授权。 从此该引擎成为次世代游戏最常用 的引擎。而 X360 则是能将该引擎效 力发挥到最高的平台、使用该引擎 开发的落戏、X360 版的表现普遍期 显高于 PS3 版。

2008年11月发售的(战争机 器?》创造了又一个社会现象。游 戏的预订量超过了前作。总共有? 万多家零售店进行了该作的午夜首 发活动, 首周末销量超过 200 万。 其中 150 万玩家登時 Xbox L VE 对 战。(战争机器?) 登上了当月的游 戏销量榜首,超过了同月发售的(使 命召唤 战火世界)。



吉他英雄系列

吉他英雄Ⅱ

- ■销量: 251万
- ■媒体综合评分:92.29

吉他英雄Ⅲ−

- ●销量: 439 万
- ■媒体综合评分:85.69

吉他英雄 世界巡演

- ■销量: 248万
- ■媒体综合评分: 84.41

X360 是一部核心向的主机。核 心玩家的支持使它能安然度过三红

危机。能拥有主流机种 中最高的软硬件销量比 例。但核心玩家的数量 有限。一部真正成功的 主机、需要吸引Light User或者不玩游戏的 人们。微软早就注意 到 X360 用户群太单一 的缺陷。所以一直在努 力开发休闲型游戏,包 括Rare的一批低龄游 戏,以及与主机周捆 (世襲起明星网球)、(功

夫熊猫》等游戏。但对 X360 的主 流化做出最大贵献的却是第三方游 戏——AB的"(吉的英雄)系列"。

(吉他英雄) 原本是台灣黄氏

兄弟的RedOctane 发行, 后来 Activision 收购了该公司、从《告 他英雄?》开始由 Activision 发行, 而游戏的销量也就进化到了新的高 度。由于附带的吉他控制器售价高 帝, 《吉他英雄》的一二两作总计销



售额超过10亿美元。到了(吉他英 维川), X360 取代 PS?, 成为销量 最高的版本,而该作的各机种总销 售额超过了10亿美元。是历史上第 一款突破 10 亿美元销售额的游戏。

(吉他英雄川) 是一个能同时吸 引核心玩家与非玩家的游戏。强大 的摇滚曲目阵容即使是没玩过游戏 的乐迷也会忍不住尝试一番, 而简 单的游戏方式让他们能凭借自己的

> 乐感立刻上手。而核心玩 家对本作的高难度赞叹不 已,对狂热感与反应能力 的追求正是他们的游戏需 求。为了这款游戏、《吉尼 斯世界纪录》还专门设置 了一种纪录类型,叫做"(吉 他英雄 () 各单曲最高分"。 在 2007 年末商战期间,(吉 他英雄 以与(使命召唤 4)、 (光环 3)、〈刺客信条〉等 超大作一起将 X360 拯救 于三红的水火之中,并为

X360 带来了一大批刚开始接触游戏 的乐迷。今后随着 Kinect 的推出。 音乐游戏将再次成为 X380 走向主 流的关键类型。

使命召唤系列

使命召唤 2

- 销量: 247万 @
- ■媒体综合评分。89.82

使命召唤3

- | 销量: 236 万
- 媒体综合评分:82.51

使命召唤 4 现代战争

- ■情量。831万
- 媒体综合评分:94,08

使命召唤 战火世界

- 销量: 637万 🥡
- 媒体综合评分,85,73

使命召唤 现代战争 2

- 销量: 1095万
- 媒体综合评分。93,39

21 世纪的第一个5 年星《GTA》 的天下。而第二个5年是《使命召 唤》的世界。《GTA》是 PS2 独占游戏。 所以 PS2 称霸了第一个5年。《使命 召唤》是以 X360 为主力平台的跨平 台游戏, 所以第二个5年是以 X360 为主体的跨平台格局。X360 诞生了 5年、《使命召唤》就陪伴了它5年。 每年 13 月总有一款高质量的《使命 召唤》发售、从不选票、也从不令 人失望。《使命召唤》虽然是一个跨 平台的游戏系列。但它却是当之无 愧的 X360 最重要的里程確式作品。 5年来, X360的5款《使命召映》 总销量超过 3000 方套,是 X360 上 销量最高的游戏系列。《使命召唤》 的每一作对 X360 都有非凡的意义。

在 X360 的首发游戏中, 只有《使 命召唤 2》让玩家获得了 Xbox 无法 实现的次世代游戏体验,所以它几 手度为初期 X360 购买者必买的游 戏。据统计、购买 X360 的玩家中。 有 85% 随主机购入了《使命召唤 2》。它顺理成章地成为首款销量突 破百万套的 X360 游戏。与此同时、 Activision 特 PS2 时代家用机膜《使 命召唤》开发商 Gray Matter 并入到 《蜘蛛侠》开发商 Trayarch,由该工 作室同步进行《使命召唤 3》的制作。 从此形成了 IW 组和 Treyarch 组同步 交错负责《使命召唤》的传统。

与《使命召唤2》相比。《使命 召唤 3》虽然也有一定程度的进化。 但是与同期的《战争机器》等游戏 相比显得落后许多。但当时IW已 经在开发的《使命召唤4》却在孕 有一场革命。一场让所有 FPS 玩家



直狂的革命。

2007年11月发售的《使命召 唤 4 现代战争》可以说是高清主机 历史上的一个标志性事件。每一代 主机都需要一个能代表该世代主机 特征的游戏,PS时代的代表是《是 终幻想 VII》。CG+ 即时消算的方式 是 30 机能较为原始时的量佳解决 方案:PS2 时代的标志是《GTA》。 3D 处理能力的进化使沙箱式游戏 成为可能。而高清时代需要的是电 形般的影音車受和完美的网络体 验。《使命召唤 4》就是诠释高清主 机特性的完美典范。IW 研制的新 引擎以其全局光照、金局动态光影 和景深效果营造出照片级的画面感 受。单机模式一气啊成的火爆战斗 流程,以及易上手、易于理解的游 戏推进方式使其成为主流用户开始 接触 FPS 类型的量佳选择。而具有 升级要素的网裁模式,以及平衡性 更强的网络模式设计成为核心玩家 的拥护理由。

《使命召唤 4》两个机种的总销 盧超过1300万套,将系列的销量 水平一下子提升到千万级别。之后 Trayarch 的《使命召唤 战火世界》 也达到了1200多万套的销量。作 为主力的 X350 版在 2008 年销量仅 次于《横行霸道 IV》。一年后、IW. 组的《现代战争 2》刚公布就已新 气十足,号称将成为有史以来最畅 销的游戏。实际上,首周 5.5 亿美 元的销售额已经超过了所有娱乐产 品。根据 AB 在 2010 年 6 月份发布 的数据。《现代战争 2》 全机种总销 圆超过 2000 万套,加上各种限定 版和下载收入。该作的总销售额应 该已经超过了14亿美元。在销售 赖方面、《现代战争 2》已经实现了 AB 的宣言, 成为史上量畅销的游戏。 至于 X360 版、虽然《光环 3》的销 最高于《现代战争 2》,但是如果排 除《光环 3》几百万张的主机同棚 版销量、《现代战争 2》才是真正的 X360 量畅销游戏。

极限竞进系列

- 极限竞速 2 --

- 壓销量: 399万
- ■媒体综合评分:89.85

-- 极限竞速 3 -

- ■销量: 276 万
- ■媒体综合评分:92.13

微软的目标是在每一种游戏类型 上都全面超越 PS3, 但是作为"车 枪球"三大样之一的"车",索尼却 "(GT 赛车) 系列" 是 占据优势 公认的赛车游戏之王。为了在赛车游 戏类型上赶超索尼,微软在 Xbox 时

代就打造了〈世界街头赛 车) 和(极限竞速) 这两 大系列,而以赛车模拟为 主的后者自诞生之日起就 被称为 "GT Killer"。

从游戏制作规模到内 容的丰富程度,"〈极限竞 速)系列"可能都比不上

"(GT 赛车) 系列", 但赛车游戏玩 家们对 (CI 赛车 5) 的一再证期不 堪忍受。微软在 2006年 5月公开(极 限竞速?) 时,就已经做好了与 (GT 赛车 5) 一较高下的准备。没想到(极 限竞速3) 发售后, (OI 赛车5) 都 遥遥无期。微软趁此机会从索尼手中 抢走了不少赛车游戏迷。2007年10 月推出的《极限竞走》。与《漫画英 雄终极联盟》的 X360 套装销量非常



理想, 这是《极限竞速?》销量逼近 400 万套的主要原因。

7009年5月. (极限竞速3)公 开时的火药味更浓,制作人Dan Oreenawalt 目信满满地说: "(极 限竞速3》将成为本代主机上最权 威的赛车游戏。"之后在该作的宣传 阶段, 制作团队多次在博客上发表 对(GT赛至5)的不屑一顾, 并表 示(极限竞速 3)已经完美到"改无 可改"。事实上《极限竞速3》的媒 体综合评分确实高于 PS2 的(GT 喜 车 4) (89.41 分)。 赛车游戏是一种 适合进行主流化推厂的游戏类型,自 前微软已经决定将(极限竞速4)作 为 Kinect 的重点大作之一、轻松简 单的体感操作方式或许可以将该系列 销量提升到全新的高度。

大日式 RPG

Xbox 在日本惨败后,微软深刻地体会到没有日式 RPG 就无法 在日本立足的真理。所以在为 X380 而游说日本第三方时。微 软的目标明确,将 APG 作为重点公关对象,不管花多少钱。— 定要让 X360 成为日式 RPG 爱好者的首选、微软相信、有了日 式 RPG 为依靠,就拥有了日本,就像当年的 PS 一样。

初期, 日本厂商对 X360 信心不足, 加上日本首发失败, 微软 只能以出资扶持独立游戏开发商的方式为 X360 打造 RPG 大 作。日厂没想到 PS3 的表现更糟糕,所以 2007 年后,微软在 日本的公关工作势如破竹、取得多个重大突破、Square Enix 和 NBG! 这两个 RPG 領域的主要厂商全力加盟。如今 X360 显 然在日本表现不佳,但 X360 依然不失为日式 RPG 玩家的首选。 它拥有最多高质量的独占日式 RPG、日厂为了将自己的作品打 入欧美, 也将继续积极地为 X360 开发日式 RPG。

---- 熔龙 ----

- ■全球销量: 54万
- ■媒体综合评分: 76.85

X360 的第一场日式 HPG 风 **最. 从《齋龙》开始。2005年2月** 微软置布坂口博信正在为其开发两 数HFG 大作,之后几个月,由微软 En x 挖走了多名顶尖游戏开发人员。 微软的目的是通过坂口溥伟的人脉, 建立一个可与 Square En x 媲美的 HPG 游戏工作室。2005 年 5 月, (蓝 龙)正式公布,鸟山明的加盟、与 〈少年跳跃〉杂志的合作以及与"龙" 有关的主题使人们自然而然地将其

视为微软的(勇者斗恶龙)。这款投 **委巨大的游戏集结了大批采自《最** 终幻想)、(勇者母恶龙)、(梦精灵)、 〈装甲《龙〉等名作核心团队的主力 开发者, 微软还出资帮助真进行跨 媒体品牌运作,与Namco Janda. 合作展开动画、漫画、玩具等衍生 产品的制作。到2006年IGS该作 以试玩万式展出时, 已经成为日本 核心玩家们最关注的游戏之一,而 以(蓝龙)为主打的微软展台、也 资助建立的 MistWaker 从 Square ,出现了自从其参展 I GS 以来最壮观 的人流。

> 2006年12月7日、(盛龙)在 日本正式上市, 出现了 X360 发售点 来从末有过的排队盛况。日本的首 周销量超过了8万套,在当周的排 行榜中排名第四。由于微软推出了 该作与主机同梱的优惠套装。当月



▲横软在日本某停车场打出的以"影"为主题的独特《蓝龙》可动式户外广告

×360 销量达到了10 万台。相当于 之前一整年销量的三分之一。作为 第一款使用 3 张 DVD 光碟的 X360 游戏, (蓝龙) 首次展示了次世代 KPG的魅力, CG 动面般的高调画

面以及本身出色的素质获得了玩家 的盛顿, (AM 通) 打出了3/分的 高评价。《蓝龙》的日本累计销量超 过 20 万。这个记录在之后一年都没

失落的奥德赛

- ■全球销量、83万 億
- ■媒体综合评分:79.79:

等《董龙》問时公布的《失落 的奥德赛》因其磅礴大气的世界观 设定与华丽画面而被视为微软的《最 终幻想》, 南事实上该作的开发团队 中确实有不少来自当年在《最终幻 # VII) 时景雅板口博信的主力人员。 另外名作家重松清的剧本也确保了该 作具有《最終幻想》般的剧情深度。 Mistwalker 还聘请了《准值高手》的 并上雄彦担任人设。

《FAMI 通》杂志对《失落的奥德 賽》第一个試玩版的评价是"看到实 障面菌时的复数程度与当年的《最终 幻想 VII》一样",并预测该作会有超 过百万的销量实力。《董龙》发告后, 《失落的臭德賽》成为微软再次振兴 日本市场的希望。在2007年、围绕《失





A. 《先写的内格表》首次纪念所称。

游的奥德赛》的宣传持续了一整年。 当微敏宣布该作的容量将会达到4张 DVD-9时,玩家对它的拥特达到了· 亷点。讽刺的是,不断强调其蓝光客 量优势的 PS3 到此时连一款日式 RPG 都没有。《失落的奥德赛》证明了无 论容量多大的高清 RPG,X360 照样 可以通过多碳炭的方式将其收录。在

被作发售期间,搬输还与7年17 便利 店合作。只要4万日元购买 X360 超 惟書華、就可以获得包括《失雜的真 德賽》在内的3款游戏。

《失落的臭德賽》最終在日本首 内的销量只有《蓝龙》的一半。但海 外销量超过 70 万,是 X360 的日式。 物G 中海外销量最高的游戏。

一 最后的神迹 -

- ■全球销量: 63万
- 媒体综合评分:68.07

2007年4月, Square Enx公 布了他们首次使用"虚幻引擎3"。 开发的RPG(最后的神迹)。与过 去不同的是, 这款游戏是首先在欧 会是其历史上第一款全球周步发售,但是用来制作 PS3 游戏就困难得多。

的HPG。SE社长和田洋 说该作"将 成为我们全球战略的基石",可见其 重要意义。(最后的神巫)初公布时 是一款跨平台游戏、但是在 2008 年 6月随着(星之海洋4)的公布决定 改为 X360 限期独占。而自此之后就 再也没有 PS3 版的任何消息、据称 PS3 版已经被取消。

(最后的神迹) 从箬平台改为 X360 独占的原因,除了微软提供了 优惠条件外,还有一个原因是用"虚 美的游戏杂志中公开,并得周汉将 1 幻引擎 3" 开发 X360 游戏非常容易。

首次使用国外高清游戏引擎的SE开 发团队难以克服技术障碍。X360版 虽然顺利上市,但是仍然存在一些 画面问题, 比如帧率低和贴图错误。 成为其遭到差评的主要原因。不过 凭借 SE 的号召力,它在日本首周 销量超过 10 万套、当周 X360 再次 在日本出现缺货现象。日敬最终累 计销量达 18 万套、(AMI 诵) 评分 高达38分, 井被评为2008年最佳 原创新作。创新的战斗系统, 大规 模战争的感觉被认为是传承了《浪 漫少加)的优点,并进化到新的高度。

薄暮传说

- 全球销量:51万 /
- 媒体综合评分:81.64

2005年5月、微软公布日本厂 商的首批游戏名单时,NBGI 的一套 未命名RPG引起了人们的注意。当 时日厂公布的 RPG 只有两款、另外 一數是 Fromsoftware 的《賦法故争》。 而由于RPG 并非 Fromsoftware 擅长 的类型,因此人们更关注的是 NBGI。

两一说起 NBGI 的 RPG,人们立刻就 会想到"《传说》系列"。2006年6 月 NBGI 正式公布了他们的 X360 首 款 RPG,虽然并非《传说》,其风格 却与该系列十分接近。这款游戏就是 在玩家中评价极高的《信赖特音》。

《館賴்養者》发售半年辰、NBGI 正式公布了《菲暮传说》。初公开时 并来确定平台。两个月后才确认了 X360 独占。这是一个具有标志性的 重要突破,在 2008 年之前,X360 上, 虽然已经有多款独占日式 RPG 大作。 但几乎全部为原创新作,日本第三方 对于是否将其成熟的 RPG 品牌投放





剩 X360 仍然犹豫不决,而 NBGI 迈 出了第一步。《薛暮传说》是继《蓝 念》之后 X360 在日本最具号召力的 游戏,在秋叶原 Yodobashi Camera 首 发时出现了 150 人排队的盛况。它的 首周销量达 10.8 万套、创造了日本 X360 游戏的新记录。由于微软也推 出了《雅事传说》的主机阿细客差。 当周 X360 销量达 2.5 万台。是几周

前的十倩,达到了P\$3 的 2.5 倩。之 后几周甚至出现了 X360 供货不足的 罕见观象。很多商店的 X360 主机专 柜都摆出了售薯的告示。赖软也发 表了因为低估了《薄暮传说》的威 力。没有提供足够的 X360 主机的致 歌声明。《薄幕传说》是修在日本实 了 19 万害,接近于《蚩龙》。在日本 前 X380 游戏历史排行榜中名列第四

— 星之海洋 4 —

- ■全球销量:82万
- ■媒体综合评分: 74.63

2007年5月, Square Enx召 开"星之海洋 特别舞台", 公开了 〈星之海洋 1〉。当时该作平台末定、 但不少权威媒体信誓旦旦地宣称得 到可靠消息:其中至少会有 PS3 版。 其实在当时 SE 的计划中,可能确实 有 PS3 版、很多迹象都表明了 PS3 版的打算。但是整个 2007年 PS3 的 表现越来越糟、最终微软求爱成功。 获得了这款最大牌的日式独占游戏。 在2008年6月的微软 HPG 发布会中,

X360 独占(星之海洋4)的消息等 加一时。

(星之海洋) 与 (传说) 这两个 HPG 系列过去一直视彼此为假想敌. 2008年春季 (筹幕传说) 的 X360 独占决定可能是促使SE决定将〈星 之海洋 4》 定为 X360 独占的主要原 因之一。而 SE 确实证明了(星海) 的实力在〈传说〉之上。〈星之海洋 4〉 日本发售首周创造了16.8 万套的 初周贩集记录, 在当周日本游戏销 量榜中排名第一。由于同时推出了 售价仅为 24800 日元的 Arcade 版 X360 同捆套装、X360 当周销量罕见 地站上了家用机销量榜首,首次击 败了 Wn。迄今为止、(星之海洋 4) 仍是日本销量最高的 ×360 游戏、略 高于(盛龙)。



大独占系列

在跨平台的大趋势下。无论是 PS3 还是 X380,独占游戏的数 量都越来越少。而正因如此,熟占游戏更显得珍贵。当两大主 机的游戏阵容日益趋同,独占游戏将左右玩家的购买决定。由 于 X380 比 PS3 提前一年上市,因此第一年的 X380 游戏全部 是独占,当 PS3 发售后,其中有相当一部分都推出了 PS3 的移 植版,这类游戏就是属于"限时独占"的范畴。PS3 的用户数 量增加后,完全独占的游戏已经非常罕见,大多是以限时独占 为主。不过也有一些厂商认为被 X360 限时独占一年之后,再 推出 PS3 版的销量会非常低,因此在合同期满之后也没有开发 PS3 版,这类游戏就成为 X380 的完全独占游戏。

质量效应系列

质量效应

- ■销量: 222万
- 媒体综合评分:91.15

— 质量效应 2 -

- 销量: 178万
- ■媒体综合评分:95.74

在 X380 的第三方完全独占游 戏中、《质量效应》的业界评价最高。 事实上,《质量效应 2》已经成为有 史以来媒体综合评分最高的 RPG. 这个游戏系列的存在使 X380 成为 美式 RPG 抗家的的然之洗。

B.oWare 从 Xbox 时代开始就 与微软关系密切、当 BloWare 提 出要打造他们自己的星球大战史 诗,微软立刻表示支持。微软为(质 ■效应) 提供了培养成史诗级游戏 系列所需要的一系列资源、而(上 古卷轴 IV》等初期 X360 独占 RPG 的成功也给予BloWare 傳心。放 心地将独占权交给微软。Bloware 不仅获得了做软的宣传支持, 而 **夏夏以自己拥有(质量效应)的知** 识产权,因此充满干劲地开发出一 款受到一致好评的 RPG 史诗,获 得了E3 2006最佳 RPG 奖、以 及Spike TV、GameTrallers、 TeamXbox、IGN 等权威媒体的最 佳RPG奖、甚至被(组约时报)

评为年度最佳游戏。不过在《质量 效应) 发售的一个月前。Bloware 被EA收购。为今后该系列的跨平 台创造了可能。尽管如此、外界 谣传纷纷要跨平台的《质量效应 2) 最终仍是 X360 完全独占。而

且游戏质量大幅提升, 今后三部 曲的终结篇相信仍然会是 X360 独 占、毕竟根据以往的经验、这类三 部曲银少在中途换平台,而且为该 系列投入大笔宣传费的微软应该与 BloWare 签署了相关协议。



求生之路

求生之路

- **国销量。276 万** 。
- ■媒体综合评分:89,24

求生之路 2

- ■销量。271万
- ■媒体综合评分,89,21

《廣量效应》差 X360 評价最高 的第三方独占系列,而《求生之籍》 测是 X360 最畅销的第三方独占系 列。Valve 的创始人 Gabe Newell 营 是微软的高级工程师,因此 Valve 与微软关系密切也就顺理成章。同

街熟悉微软技术环境的 Newell 也是 对 PS3 量反應的游戏公司者总之一。 所以由 Valve 开发的"《求生之略》 系列"虽然是由跨平台大王 EA 发行。 Valve 却极力阻止了 PS3 版的诞生。 据说当年 Valve 本来是拿特《煮生 之路》的企划案先找到了微铁、但 是微软当时同时也在审核另外一款 游戏——Epic Games 的《战争机器》。 最终在只能二选一的情况下。微软 选择了《战争机器》。 雅由是 Valve 的游戏开发速度太慢。一个《半条 命2》就开发了五年。比 Xbox 的整 个生命周期还长。其实还有男外一 个重要原因是 Valve 要求作品的知 视产权归其所有,不像《战争机器》 一样可由微软获得产品,使其成为 第一方游戏。如果不是因为这个条 件、操款完全可以同时向两款游戏

《求生之篇》虽然没能成为微敏



的第一方游戏,但忠心耿耿的 Valve 仍然保持了它的 X360 独占性。当时 EA正致力于提高自身的品牌形象。 希望代理更多优质大作。所以 EA 能 够同意 Valve 保留知识产权的条件。 而正是因为产权归 Velve 所有。才能 不受 EA 的跨平台战略影响、保持其 X360 独占性。这种合作方式的前提 是 Valve 必须与 EA 共同出資辦行業

戏宣传。《求生之路》第一作的广告 養統达到了 1000 万義元、線作更基 提高到 2500 万美元。不过大广告投 入带来的是更大的回报。《求生之篇》 两作销量超过 500 万套。虽然没有 《半条命 2》高。但两款游戏的总并 发周期只有4年。是 Valve 历史上 罕见約高敖華。2010年

分裂细胞 断罪

■销量: 114万

■媒体综合评分:86.52

(分裂细胞) 是 Xbox 时代最畅 销的第三方独占游戏,销量将近300 万盘。正是从该作开始, 育碧的"(汤 姆·克兰西) 系列"才开始了在家 用机上的辉煌历程。虽然在Xbox 的末年和 X380 的初期,"(分裂细胞) 系列"走向了跨平台、Xbox 系主机 始终是该系列的大本营。为了侵当 年的系列第一作一样创造一个新的 开始, 育碧决定为 X360 带来一个设 计理念完全改变的独占新作。

(分裂细胞 断罪) 是系列历史 上开发周期最长的一款游戏,从 2005年开始投入开发,原本预定 2007年11月发售、但是开发过程并 不顺利,到 2008年5月,育碧决定 将整个游戏重做。经过多次延期后, 新形态的(分裂细胞 新罪)终于赶 在 2010 年春季发售。这是 X360 处 境较为惨淡的一个季度,《分裂细胞 断罪)为其注入了活力,虽然销量 比起过去有所下降、它仍是 4 用份 北美最畅销的游戏。(分裂细胞 断 罪)的流程太短、潜入元素不足等 缺陷令玩家不满, 但综合评价是积 极的, 育碧不断自我创新的精神值 得肯定。



丧尸围城

销量: 177 万

■媒体综合评分:85.12:

2006 年董季, X300 克雷们经常 **崇 "严" 色变,这并不是因为《丧** 严围城》有多吓人,而是因为出现 了太多玩《丧尸围城》会导致三红 的报道。《资户围城》是最早发挥 K360 处理效能的游戏之一。 但也正 是因为進行该作對主机全速运作。 导致出现过热并因此造成三征。如 果不是因为发生了这种意外。《丧尸 隱城》的销量可能更高。

《丧户图域》是首款使用 Capcom 自主研发 MT Framework 引 雅的游戏。 在决定由 X300 独占信 作时,业界仍普遍认为 PS3 会胜利。 作为日本厂商的 Capcom 能为 X360 开发一个这样大制作的游戏、需要 很大的勇气。凝励被二说,根据当 时的环境, X300 独占是他一的地 揮、衡为 PS3 的开发机迟迟没有发 布、连部分技术规格都没定下来。 如果苦等PS3、只会描过抢占次世 代的先机,向来对新主机反应被接 的 Capeons 不会轻易错过良机。后来 的事实证明,及早开发 X360 独占游 戏是 Caputon 最美明的决定、此举使 Capcom 比多数日本两行更早地进入。



金球真尖技术行列,成为日本技术。 力量强的开发商,奠定了之后连续

三年的辉煌业绩。



-- 死或生 4 --

飞档署:100万

■媒体综合评分:85.42

Xbox 时代, 微 软在日本到处游说取 帶的惟一成果是得到 了 Tecmo 的支持,获 無了 Team Ninja开 发的独占游戏《死或 生)和(忍者龙剑传)。

进入 X360 后。Team NinJa 顺理成章地为其开发了这两个 系列的最新作。当年《死或生3》能成为第二款销量破百万 的 Xbox 游戏,离不开微软铺天盖地的宣传,微软在 Team NinJa 身上可以说是下了血本。(死或生 4)没有辜负微软的 期待,果然也很快达到百万销量,还成为 WCG 等著名电子 竞技赛事的比赛项目。

板垣伴信说,在《DOA4》开发的最后阶段,他在4天 内总共只睡了40分钟。可惜 (DOA4) 最终还是设赶上首发, 这也是 X360 在日本首发失利的重要原因之一。后来板垣伴 德还因为 Tecmo 拒付奖金与之翻脸,导致了之后发生的一 连串事件。不过板垣伴信至少尽职尽贵地完成了(忍者龙剑 传》)。在该作发售的第三天才将他写 Tecmo 之间的纠纷公 诸于众,而他为 Tecmo 留下的最后一款游戏也突破了百万 销量。在板垣伴信离开后不久,Tecmo 就决定推出 PS3 的 《忍龙 Σ 2》,而且宣布全面加强对 PS3 的支持。可见过去 Tecmo 力挺微软的原因是板逗伴信与微软关系亲密。

游戏

如果要在游戏历史上挑选一句最有力的口号、那应该要属 PS 的"所有游戏在 此集结"。在这个口号下、PS 几乎集结了所有第三方的主力大作,成就了一 春霸业。然而自从 PS3 公布以来,曾集结于 PS 平台的知名游戏系列纷纷振逸。 微软通过它强有力的金钱攻势。正在 X380 上实现"所有游戏在此集结"的目 标。从 PS3 叛选到 X380 的大作大多是由 PS3 独占改为跨平台,虽然 PS3 仍 然拥有这些游戏,但是几个曾经的标志性游戏系列接连失去独占地位。给人 造成了"PS3正众叛亲寓"的印象,使玩家逐渐失去对 PS3 的信心,正正重 微软层次以具有戏剧性的事件炒作这些叛逃游戏的目的所在。

鬼河 4

叛逃时间: 2007年3月

Capcom 是在这一代主机中最早"进入状态" 的日本第三方。由于自主研发了 MI + ramework 次世代游戏引擎,使 Capcom 能够比日本同行更 早地开发出世界一流品质的次世代游戏。而由于 Capcom 在(丧尸围城)和(失落的星球)上接 连取得的成功。(鬼对 4) 从 PS3 独占改为跨平 台是势在必行。(鬼泣 4) 是在 2005 年的 1GS 展 期间首次公布,当时由于已经确定《生化危机5》 将会是 PS3/X360 跨平台,将诞生于 PS2 的"(鬼 泣) 系列"以独占身分延续到 PS3 是顺理成章、 而且当时整个业界都相信 PS3 将继承 PS2 的霸 业。然而 2006 年 11 月 PS3 发售后,可怜的销量 与业界灾难性的反应使很多第二方都开始重新评 估对 HS3 的支持力度。Capcom 是日本业界最著 名的墙头草,见势头不妙,自然顾不上所谓的江 湖道义,义无反顾地就宣布了(鬼泣4)改为器 平台。

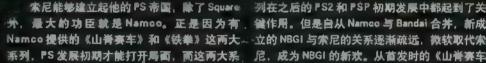
(鬼泣4) 宣布跨平台后, 无数 PS3 玩家粉 纷表示抗议。数万人在网上联名要求 Capcom 将 该作改回 HS3 独占。在 Capcom 的官方论坛中,



也有大批玩家发帖质疑 Capcom 的背信莽义之 举。Capcom 战略规划研究部高级主管 Christ an Svensson 回应说,玩家对于此事表现出的过激 情绪让他十分感动。但是这对于公司与消费者 都是最好的决定。而事实也证明了此举的英明,

Capcom在游戏发售一个多用后宣布两个版本总 计出线量突破 230 万套, 创造了系列销量新高。 目前为止, 该作实际销量已经超过 250 万套, 其 中 X360 版占 124 万套。

叛逃时间: 2008 年 10 月





列在之后的 FS2 和 FSP 初期发展中都起到了关 變作用。但是自从 Namoo 与 Bandai 合并,新成 尼、成为 NBGI 的新欢。从首发时的《山青赛车》 6》、到之后的《皇牌空战 6》、《偶像大师》、《簿 事传说》, NBGI 为 X360 提供了一连串的独占大 作,可以说是对 X360 支持度最高的日本第三方。

2008 年中发售的《灵魂能力 IV》借助跨平 台的优势,销量迅速突破 200 万害。这最终促 使 NBGI 作出了《铁拳 5》跨平台的决定。作为 PS系列主机量具标志性的游戏系列之一。《铁 拳》的多数玩家都是忠实的索慎,但该系列的 绝大多数销量都是来自海外,而要确保美版的 销量,就绝不能漏掉 X360 的一千多万活跃用户。 《铁拳 6》的画画水准虽然与同时期的大作相比 明显落后,但是由于 X360 玩家的支持,该作发 售后不久、全球出货量就突破了 250 万套。由 于该系列用户分布的特点,X360 版的销量只有 PS3 版的一半、不过 X360 版质量却明显离子。 PS3 版,对于这样一个使用 PS3 互换街机基板 开发的游戏,确实是令人意外,由此可见 NBG le 对两个平台厚此薄彼的立场。



刺客信条

叛逃时间: 2006年9月

63 2006。 總大多数展出实际画面的 PS3 游戏都令人失望、在以真实面貌示人的 PS3 独占游戏中,只有两款获得了喝彩,郑就是《潜龙谋影 4》和《刺客信条》。《刺客信条》被多家媒体评为 E3 2006 的最佳 PS3 游戏和最佳动作游戏。在这层展会之后、成为最受关注的 PS3 游戏之一。《刺客信条》的美女制作人捷德《香蒙德成为 2006 ~ 2007 年度最多平可热的游戏制作人。

有導对 X360 的支持不遵余力,之所以将《利害信条》定为 PS3 独占,是要为 P赛4 读作视为《读斯王子》精神上的操作,而《波斯王子》是一个植根于 PS2 的游戏系列。但是索尼部对这个原创系列反应冷淡,端内部人士遗露,有碧 普多次约索尼进行《刺客信条》 PS3 独占事宜的条件谈判,但掌握大权的久多良本健师一直没有给予任何答复,请要一愿之下决定将其次为跨平台。

專实证明實務做了一个无比英明的決定。《刺客信条》X360 服果计销量达 486 万套、比 PS3 版高 110 万套。两个版本超过 850 万套的惊人销量使其成为育 装有更以来最畅销的游戏。两年后发信的统作销售速度更快、总出线量很快就 実被 900 万套。有道实现 1000 万套的转级图标。

最终幻想 XIII

叛逃时间: 2008年7月

从 2000 年機软在日本四处游说 发行商开始,Square 和他的《最 终幻想》就是機软梦寐以求的目标。 但 Square 却总是与微软最疏远的第 三万,这一方面是因为 Xbox 在日本 的市场做得太差,另一方面是因为 索尼是 Square 的大股东之一。不过 在 Square 与Enix 合并之后,索尼 的持股比例下降,而且新社长和田 洋一提出了全面强化海外业务的目 标,在美国实力雄厚的微软成为很 好的合作伙伴。

2008年Square Enix过早地做出了下注PS3的决定,将原本在

PS2上开发的《最终幻想 XIII》转到PS3上,而且一下就公布了两个《FFXIII》。但是根据PS3在2007年的表现、SE 必定后悔不迭。据传《最终幻想 XII》的投资在80~80亿日元之间,根据PS3的硬件普及置以及日式HPG 在欧美田益衰落的局面,如果保持PS3独占几乎没有收回投资的可能。所以微软在2007~2008年间对 SE 诱之以利,终于获得了朝思善想的《最终幻想 XIII》的整个设计方案进行了变更,由于受到DVD容量的限制而改为线性流

程,无法像多数 RPG 那样自由探索。 欧美版跨平台是 SE 最好的选择,一方面可以最大限度提高海外版本的销售额,另一方面,日版的

PS3 独占对索尼这个股东也有交待。 (最终幻想 XIII)的两个版本全球销量为550万萬,其中 X380 版销量138 万。



横行霸道 IV

叛逃时间: 2006年5月

从严格意义上说。《横行霸道 IV》并不能算一 叛逃游戏,因为它从公布的第一天起就是一个跨平台游戏,不像 Capcom、SE 之流出尔反尔。不过根据深知业界内幕的分析家 Michael Pachter 透露、《横行霸道 V》原本是计划由PS3 独占。

微软足足支付了 /500 万美元才将其改为跨平台游戏,其中 5000 万美元是用来买断两张资料片的独占权,还有 2500 万美元是以 X360 版制作费用的名义相赠。

"(横行霸道) 系列"是 PS2 最重要的独占游戏系列。当年 Rockstar 曾经尊着《横行霸道 II》的开发方案找到微软、准备将独占权卖给 Xbox、但是因为太血腥暴力,微软内部负责游戏审核的"星法院"居然将该作护之门外。后来《横行霸道》》及为 PS2 独占,销量突破千万,到了 2004

年发售的《模行霸道 圣安德里亚斯》已经成为一个2000 万级别的超级巨作。拒绝 Rockstar是Xbox发展史中微软最后悔的时刻之一,为了弥补当年的过错,微软在为 X360 的软件阵容而奔走时,将《GIA》视为最重要的征服目标。微软相信,要战胜 PS3,就一定要得到 PS2 时代的最强游戏系列。虽然微软愿意出 /500 万美元只换一个"跨平台",Rockstar 原本仍倾向于 PS3 独占,毕竟 PS2 拥有 2000 万的《GIA》玩家。但是当 Rockstar 多次联系索尼进行独占谈判时,却与育碧一样没有得到回应,Rockstar 因而做出了跨平台的决定。可以说,索尼的做慢造成了昔日最强强友的叛选。

从后来的游戏销量分布分析,其实当初就算微软没有支付那 7500 万美元,跨平台也是Rockstar 的惟一选择。《横行霸道 IV》的 X360、PS3 和 PC 三个版本总销量 1700 万,其中 PS3 版只有 656 万蚕,而 X360 版为 783 万衰。如果当初选择了 PS3 独占,不仅会减少近千万的销量,甚至那高达 1 亿美元的开发成本也不一定收得回来。





大核心

彼得·摩尔

出生于英国利物消费等 I 人家庭的彼得 摩尔辛生漂泊,他的职业生涯颇具传奇性。战乱时利物消经常实施宵禁,彼得 摩尔每天晚上最大的乐趣就是听母亲讲述丘吉尔的故事。他的父亲 14 岁就退学,曾参加英国皇家炮兵团,退伍后开了家足球酒吧,小摩尔的第一份工作就是为自己家的酒吧打工,在耳濡目染之下他成为一名忠实球迷。后来他成为职业足球运动员,然后成为体育教师。

1981 年摩尔和他的要子一起搬到加州,追求他们的美国梦。摩尔从最底层做起,住在长滩市的贫民拖车场里,第一份工作年薪只有1万美元。后来他成为健身教练,1992 年他成为说步公司的中层经理。1999 年,世嘉招聘摩尔为他们的 DC 首发进行市场运作。DC 退出硬件市场后,摩尔率领世惠在体育游戏市场上双城略地,打造了大名照照的"2K"系列足球游戏,成为 EA Sports最大的强敌。2003 年微软 CEO 史蒂夫·鲍尔默

亲自出面**强调摩尔加入微软、为当时刚刚启动的** x360 计划出**谋**划策。

彼得 摩尔的进攻性战略主要表现在两个方面:制造噱头与收买第 方。摩尔是 个天生的表演家、由他主持的 E3 发布会就像舞台剧一样精彩纷呈,他的演讲充满了煽动性。他是媒体最喜欢采访的对象,因为他总是会冒出一些讥讽对手的经典发言。摩尔将过去第一万与第二万之间



的舞后交易搬到了台面上,他直截了当地告诉媒体:"我们确实给第三万塞了钱。"而且与 x bo x 时代挤牙膏式的收买策略 N同,摩尔问时向所有第三方伸出了支票。他为 x 360 争取到了 20 款 首发游戏,他在代期时成功必买了 nock star、NuG1 koei 等家尼的重要盟友,并且为后来 SE 的全面加盟建立了基础。在他主持的最后一次 E3 发布会中,摩尔说他已经为 200/年末商战准备了游戏史上的露强阵容。虽然他在三红危机中被追离开了微软,但他留下的游戏阵容却是微软走出三红阴影的关键。



谢恩。金

2008年8月,維管微軟游戏工作產的耐暴氣崩退。 金突然宣布退休。他的耐暴氣崩退。 金突然宣布退休。他的理由与很多突然走下岗位的高麗一样。最"为了多花时间陪伴家人"。谢德的高去没有任何征兆,在此一年前他才刚被提拔到如今的职位。而在遗休声明公布的两个月前,他还向媒体大谈"Xbox 的重生"。展望来来的战略计划。 退休"可能只是一个借口,真正的原因应该是当时微软已经在进行的高层改造。

制度。企業管機軟游戏工作室期 同。提出了《光环》。《《藏争机器》系 列。《《極限宽連》系列。等第一方大 作、其成绩有目关赔。但在这些大作光 鲜的销售数字背后。微软游戏工作室的 管理却相当混乱。FASA 工作室被微软关 闭时,创始人 Jordan Weisman 曾经透露。 "在微软这个巨型集团里,营销与产品开 发之间存在一道柏林墙,两个部门间彼 此情恨……" Ensemble 工作室被关闭后。 ,其员工也有过类似发言。Bungie 据说就 是因为不想受到微软营销与管理人员的约束而脱离了微软。到了 2009 年、微软的第一方游戏开发力量已经所剩无几。 只有 Lionhead。Turn10 和长期没有畅销作品的 Bare。第一方游戏开发能力的表现可能才是谢思一 全下台的真正原因。

被得。 摩尔以他的胳膊闻名于世间, 富。 全的经典时刻则是 2007 年《GameInformer》表志对他的一次访谈。 谢思。 全兴高采烈地向记者"透露" 微软即将召开发布会,宣布《生化危机5》将登陆 X360 的"震撼消息"。当记者告诉他两年前的 TGS 展中该作早已公布时。谢思西年前的 发布会已经没了呀! "谢恩难说,"我记得没有呀!" 记者再次"新订截铁地说,"我敢肯定!" 这时叫恩 慌作一团,支支吾吾地说,"真的吗?那时《生化5》已经要出 X360 版了?"

从此我们可爱的韩国人谢想。 金以 其憨厚形象给玩家留下了深刻的回忆。

在温哥华 Point Grey 西部地区有一座豪宅。 这座占地 2500 平方米的豪宅与其说是别墅。侧 不如说是一座巨大的城堡。它自三廳主建筑构成。 光是车库就有 10 个,还有自己的私家篮球场和 同球场、拥估计,这座房子的市值约 3500 万美元。 是温膏华数一数二的豪宅。在这座房子里,住着 庸。 马特里克和他的夫人娜侬(Nanon)。她的父 亲 Philippe de Gaspe Beaubien 是魁北京 Telemedia 出版及广播集团的创始人。如此奢华的豪宅可能 是马特里克当上微软互动操乐部副总裁后也不愿 搬到雷蒙德的主要原因,他总是在自己的家里办· 公, 他说他每个星期都会花 10 到 15 个小时在家 黑玩游戏。~

马特里克的外表温文尔雅略显敦厚,单从外。 表很难看出他有如此雄厚的身家。他曾开发了加 拿大历史上第一款商业化发行的游戏《进化》、他 创办的 Distinctive Software 曾是無非大实力最終 厚的游戏开发高,他开发了历史上第一款使用 30-

人物的游戏《4D拳击》。公司被 EA 收购后,他 帮助 EA 建设了 EA Canada,并成为 EA 旗下量大 的游戏开发公司、所以他被提拔为EA企动工作。 富慈義。彼得 ・ 摩尔跳槽到 EA 后、微软从 EAst 挖来了马特里克接手互动娱乐部。湾运当头的马 特里克为 X380 蒂来了好运、2007 年他带领的第一 一次年来百歲並有7款游戏销量超过百万。2008 年后微軟在第三方关系方面取得重大完確。接達 获得了《薄暮传说》、《星之海洋4》、《最終幻想 ※11月》、《快樂·6》、《潜龙谋影·崛起》等大作。斯 人的成績使马特里克获得了史蒂夫 - 维尔歇的 重用。罗比----巴赫退休局,他成为微软娱乐设 長部总裁,掌管了微軟的所有消費电子产品事业。

親在。"失权在握的马特曼克曼关心的产品是 Kinnet。2000年他首次公开该体感美量时,就表 示它将会是"娱乐的进化"。而不是"游戏的进化"。 冯特里克将成为微软电子与娱乐产品的总典。誉 Kingst 将会是把各种产品串联起来的关键。



拉瑞 赤赤竹

提起拉端 · 赫伯 (Larry Hryb) 这个名 字, 多数玩家可能都会觉得陌生, 但是如果提起 Major Neison, 所有经常上 Xbox LIVE 的玩家 都没理由不知道。Major Nelson 是拉瑞·林伯 的网名,这个名字来自1980年代的电视剧(我梦 到了珍妮》。拉瑞的博客 "Xbox Live's Major Nelson"向网友们展示了 Xbox 部门的内部运作 情况,而每周更新的网络播客 "Major Neison Radio" 更是受到网友的热烈欢迎。

拉瑞于2004年初加入×box团队,担任 XDOX LIVE 程序主管。在 X360、XDOX L VE 和 "新 Xbox 体验"的开发中,拉端份演了关键角色。

同时他也是 X360 成就系统的发明者, 如今 XDOX LIVE 能成为家用机最成功的网络服务平台。拉 赫伯可谓居功至伟。

拉踹 赫伯总是穿着牛仔裤和!恤衫、头 发蓬乱,与微软总部里的很多技术怪人一样不修 边幅。他的职位在微软集团甚至Xbox部门都不 算很高。但是他却被路透社称为"XDOX的标志 人物",他是在 X360 玩家中知名度最高的 Xbox 部门管理人之一。他曾被(次世代)杂志评为游 戏业"25大人物"之一,他还被《连线》杂志评 为"你应该追随的 100 位微博主"之一。



泉水敬

在微软 Xbox 部门,没有人比泉水敏更能承 受压力。他负责的 X360 日本事业与掉了最多的 " **钱。用了最多的钱游说第**一方,却总是无法走出 业绩下滑的泥潭。

泉水缸今年46岁、1986年他毕业于美国普 林斯顿大学工学部, 1991 年取得美国哥伦比亚 大学 MBA 学位, 之后进入日本 SAH 公司。2001 年他担任美国投资公司 CG的日本部门主管, 2002年5月他进入 XDOX 日本事业部、担任市场 部长。2006年2月,由于X360日本首发失败。 原Xbox日本事业部长丸川泉浩设任。泉水敬取 代其职位。表面上这是升官加薪、实际上却是一 份苦差。日本在 X380 的全球业务中所占比例根 1 小。但作为索尼与任天堂的所在地,日本被微软 视为游戏事业的战略要地。泉水敬在其就任声明 中说: "X360 要是拿不下日本市场,就无法取得

真正的成功。"

泉水敏担任日本 × 360 事业部长的 4 年. 是 ×360 日式遊戏阵容腾飞的四年。在×360 首发不 顺,硬件销量持续萎靡的恶劣环境中,日本微软 成功取得NuG、Square Enix、Capcom、Koei Tecmo 等主要发行商的全力支持, 具日式游戏 阵容远远强于 PS3。但三红 问题对注重产品质量 的日本消费者造成极大的不信任感, 日本玩家对 非国产游戏机的本能排斥也使 X360 举步维艰。 2010年后 ×360 在日本已岌岌可危。于是泉水敏 指挥他的宣传部"]打出了"X360特命课"为噱 头的广告活动,塑造了"二六丸"这个广告形象, 以类似于SS晚年和DC时代的广告风格、博取 玩家同情,提高品牌采和力。同时 ×360 特命课 的另外一个主要目的是在第一方对 X360 热情减 退之时,继续以各种方式游说他们为 X360 开发



大作, (怪物猎人边境) 就是在特命课行动中获 得的游戏。不管 X360 能否改变在日本的颓势, 微软对日本市场不离不弃的精神令人敬佩。泉水 敬将会继续在巨大的压力中,为喜欢日式游戏的 X360 玩家带来更多的精彩大作。虽然 X360 用 了4年多才好不容易拥有了100万日本玩家、虽 然在未来的很多年内,日本 Xbox 事业部门注定 仍将巨额亏损。为了让用户继续享受 X380 带来 的价值,继续玩到更多优质游戏,微软将继续努 力 这是微软对玩家的承诺。

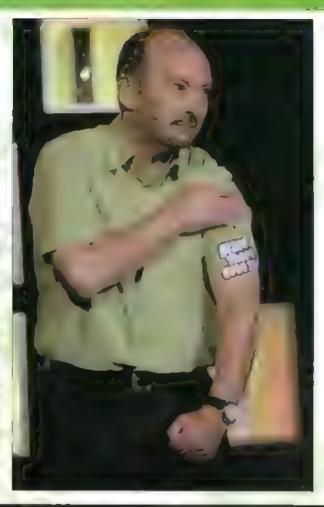
彼得·摩尔纹身秀

2004年5月, 彼得 摩尔为E3展 的历史创造了一个经典时刻: 他卷起自己 的袖管.露出了石臂上"11月9日"与《光 环?)的纹身。摩尔说,这是一个真实地 刻在他皮肤上的纹身、用来强调(光环?) 绝不会再延期。(光环?) 果然在 2004 年 11 月 8 日准时上市、井且为微软的游戏部 门创造了第一个盈利的射季, Xbox 的销 #一度超越了 PS?。

相隔两年, 彼得 摩尔再次钻在 E3 展前发布会的演讲台上。这次,他先卷起 右手袖管, 向大家展示两年前刻上去的 纹身。然后。他卷起左手袖管 左臂上 赫然出现了(横行霸道 IV)的标志: 那 一刻,好集坞中国大肠院的观众席沸腾 了,至少在那一刻,多数在场观众应该都

以为 X360 取得了 (横行霸道 V) 的独占 权。虽然发布会之后,人们得知《横行霸 道(V) 只是一款跨平台游戏, 但彼得·摩 尔的又一次纹身秀无疑将"(横行霸道 IV) 登陆 X360"的戏剧性效果演绎到极致。 给人留下了"(GIAIV) 将以 X360 为主力 平台"的深刻印象。彼得·詹尔震要的 就是这样的效果。为了能率先公布 X360 版 (GIAIV),演出这样一场纹身秀。微 软专门向 Take Two 支付了 500 万美元。

彼得 摩尔的第三次纹母秀已经成 为 E3 历史上永恒的一幕。可惜的是,这 500 万美元换采的经典时刻所展示的并非 真纹身,而是贴上去的假纹身。也许已经 为微软献出一只胳膊的彼德 摩尔并未 乐意献出自己的全部。



聯的一屆長会。由于展会規模的藝 缩:以及多家参集高的退出、硬件。 念人无语的《Mili Masks》问题,好 。2008 不置于成为一场毫无看点的云

四·2008 可能是 E3 历史上最光 《南也变得无精打采。紫泥的发布金》 泛善可除。任天堂的发布会是一场

在微软发布会的最后一刺为全世界 表家带来了一个天大的意外。使 晔。

NE - 057927 ST

流展会。

E3 2008 是唐 · 马特里克接替 教得《《康尔居第一次主持教教》 布会。马特里克不像摩尔那样擅长的 作务。但他却最擅长做路村、用他 貌似温婉的外表在不经意尚制造业 人意想不到的惊喜。在最后第一非 发生之前,微软的 E3 发布会与索。 尼一样乏味。发布会的量后,和田 洋一上台,介绍了已经在两个月前。 公布的《豐之海洋 4》,然后他走下 台書、马特里克准备发表总编陈谓。 就在这是后一刻。和田洋一鬼鬼祟 辦地重新走向讲台、从身后轻轻拍 了一下马特黑克的肩膀,他说还有 一个游戏忘了公布,大家看大屏幕 地——接着灯光暗了下来,大屏幕 上出现了一款 X360 玩家幻想多时。 却又不敢想像的游戏——原本坚定 由 PS3 独占的《最终幻想 XIII》《 这一幕几乎可以称得上是 E3 历史 上量具戏剧性的时刻,演技拙劣的 和田洋一也竭尽其所能,媊美、与 马特里克互相摸手,一时间基情四

1996 年 1 月、《最終幻想 VII》 帶认从N64 转为 PS,建立了 PS 的 霸业。12 年后,徽软终于攻克了这 座 PS 王国里最宏伟的城堡



彼得 摩尔通过他的纹身系列。 在玩家心目中树立了个性鲜明的形 象,而《特里克目从在2008年的拍 屑秀中被人们,记住后,也想出了将 其系列化的点子。

随着一个个独占大作远离 HS3

而去,在PSI的独占游戏名单中, 只剩下 (最终幻想×1) 和 (潜龙谍 影 4》 这两个第三方独占游戏最具 票房影响力, 而和田洋一把《最终 幻想 xu > 拍给了做软之后,就只剩 〈MGS4〉孤独地守护着 HS3。和田

小岛秀夫基情拍肩

洋 拍离事件告诉人们,贞操议种 东西在游戏业界是不存在的。 金白银而前、最忠诚的 (MGSA) 洞 样也有叛逃的可能。所以E3 2008 之后、关于 X380 版 (MGS4) 的 传闻与呼声再次高涨。2008年6月 (MGS4) 在PS3上发售后,虽然 销量十分理想,但是写当年 PS2 的 (MGS2) 相比销量减少了 200 名万 套, 而游戏的开发成本据说超过了 50 亿日元。对Konami来说,似乎 很有必要推出 X360 版, 使其总销 量逼平 (MGS?), 而对于微软来说, 实现(MGSA)的叛逃可以将羞辱索 尼的效果发挥到最高, 毕竟该作在 欧美的影响力比《FFXIII》 汤大、而 且被众多媒体称为 "PS3 最后的第 三方独占大作"。

E3 2009, 微软再次通过拍腐的

方式满足了 X360 玩家的嚴望。当马 特里克问观众,"有哪个游戏是你们 一直想要却又得不到的?" 现场突然 响起 (MGS) 标志性的效果音, 然 后大屏幕上出现感叹号、小岛秀夫 模仿 Snake 用特丁的先伐悄然走向 舞台,像和田洋一一样从背后拍了 马特里克的肩膀 ——小岛秀夫带来 的不是(MGS4),而是一款全新的(潜 龙渫影 崛起》。其实 (MGS4) 是否 跨平台已经不再重要, 根据过去的 经验。比对手晚一年推出的游戏销 量不会太高。为玩家带来一个双版 本同时发售的新作更加实在, 也更 值得微软花钱收买。当 (MGS) 也 进入到 X360 的产品目录,宣告着索 尼已完全败掉了自己辛苦建立了十 几年的游戏阵容,微软分化索尼王 国的努力也划上了一个完美的句号。

十亿人宣言

每一台新主机公布时,厂商总是不可避免地 要吹点牛,把主机性能夸到天上,把销量潜力说 得高耸入云。微软对于 X360 的性能倒是表现得 比较实在,不像紫尼那样把 PS3 形容为能模拟地 球的神机,初期公布的所有游戏都远远没有达到 X360 韵真实潜能。但在销量目标方面,却制造了 一个空前绝后的数字噱头——当詹姆斯 = 发拉 德在 E3 2005 中宣布 X350 将吸引 10 亿消费者时。 粑在座的业内人士都惊得目瞪口呆。在游戏历史 上还从来没有人欢过这样的牛,就算是吹牛大王 久多良木體,也只不过提出 PS3 销售 2 亿台的目

禄。至于10亿人的目标……把全世界的电视游 戏玩家加起来估计也不会超过2亿人。

看到大家瞪大的双眼,艾拉德解释说。眼睛 10 亿人的含义是在未来 20 年内。蒋金让 10 亿人 玩到 Xbox 系列主机,不一定只是 X300。他有两 不虧扩大游戏人口,让游戏成为一种与电视一样。 借及的主流娱乐。这句宣言的意义是告诉人们: 微软已经做好了打持久能的准备、不取得最后的 胜利智不要休。事实上。作为微软消费电子战略 的被心人物。这拉德打出这一回号的目的也说明



了微敏特以 X340 为跳板,征服所有家庭客厅的 野心。X300 将会在微軟宏伟的数字家座战略中扮 消核心角色。

莫哈韦机库大门开放

在加州西部的莫岭与荒漠中有两座古希腊神 庙般的巨型机库, 整个建筑占地2万平方米, 在 沙漠中就像 个神秘的基地。2005年10月20日 那天,来自美国各州的狂热玩家们驱车干型前往 那里朝圣, 甚至还有来自 20 多个国家的铁杆死。 忠赶来见证历史时刻。那里是 X360 "零点行动" 的首发现场, 有幸被微软抽中的玩家们可以比全 世界提前两天拿到他们的 X360。

夜色降临后, 机库内绿光乍现, 透过窗户和 缝隙向外射出绿色光柱。正陆续驱车而来的人们 几公里外就能看到荒漠中的一道绿光。在机库外 鼓声震天, 彼得 摩尔与艾拉德爬上了塔台. 台下一片欢呼。扬声器里传出了摩尔激动的声音 "你们准备好 X360 了吗? 这是三年来数千人 I 作 的结晶。"

在摩尔兴奋的呼喊中。十几米高的巨大机库 门 缓缓打开, 绿光与白光绽放, 一个迷人而神奇

的国度向玩家敞开了大门。在大门的正前方是竖 挂的巨大条幅,上面写着 X380 的口号 "Jump In"。这是一个具有传奇色彩的时刻,数干人兴奋 地呼慨着跳入了 X360 的世界。这一刻。 微软打 开了高清主机新时代的大门,开始了新一轮将持





發快要蹦出胸腔的心脏,一分钟后,他坐回单车的坐垫,蹬着踏板朝着下一个山头进发——在艾拉德的职业生灌里,总是在不断地挑战新的山峰,他总是试图以最快的速度超越对手。他曾被各大媒体视为微软的金童,象征基础的视线中消失。4 年后,当人们再次听到艾拉德的消息时,却是他的离职声明。在 E3 盛会即将的消息时,却是他的离职声明。在 E3 盛会即将 (Robert Bach,昵称罗比。巴赫)同日高职。由他们带领多年的微软娱乐设备都正在进行一次前所未有的巨变,X380 的发展之路也许会在

这场风暴中改道。

TUE AND THE

艾拉德喜欢速度,他喜欢自行 车、滑雪和越野赛车,他的私人座驾 是一辆法拉利 360 和一辆保时捷 911。每年夏季他都要挑战 些高 山,从陡坡顶部踩着滑雪板风驰电 掣般地冲到山下,或者쪏着山地自 行至以 30 英里的时速在山道中飞 奔。对于速度的追求也反映在他的 工作中。他用了8个月开发了音乐 播放器 Zune,而在 Zune 之前,艾拉 德的多个项目都以神速完成。X360 的开发时间只有 HS3 的一半, 无论 是研发投入还是生产成本都比 FS3 低得多。所以在微软的 100 名位制 总裁中, 交拉德最讨比尔 盖茨的 喜欢,他在 2006 年宣布今后将专注 于慈善事业时,指名道姓地表示希 望艾拉德为微软开出一条新路。

艾拉德喜欢像青春期的男孩一样调皮捣蛋。在微软流传着这么一个几乎成为传说的真实故事:1999年,交拉德的一个小小恶作剧曾惊动了纽约市长和警察局,将那时还健在的纽约世货中心14 楼灣空。

1998 年,艾拉德带着他手下的 技术人才们一起参加了半地下性质的"拾荒大赛",这种在美国相当流行的游戏其实就是一种都市寻宝游戏,活动组织者将特定物品隐藏在城市中的某处,然后留下一些线索让参与者寻找。艾拉德的队伍赢得了1998 年的比赛,所以1999 年的比赛就由他们设置舞台。艾拉德的队友们各自掏了几千美元,将舞台设置于要哈顿,寻找的物品之一是一块绿色的肥皂,上面写着"注意:辐射物体"。有人乔装成恐怖分子,然后将肥皂留在世贸中心大楼 的 Marriott 酒店。酒店管理人发现了装肥皂的瓶子后立刻就叫来保安。几分钟后,警方疏散了14 楼的所有人,并通知了纽约市长,告诉他"城里出了状况"。

艾拉德和他的队伍不知道已经 惊动了警察,他在另外一家酒店继 续进行比赛的准备。突然,房外传 来急促的敲门声。

"NYPD.快开门!"

当时参与该比赛的交拉德好友 James Gwertzman (游戏公司 Escape lactory 的总裁)说: "警察被气坏了,他们把艾拉德铐了起来,我发誓,他们说我们全被逮捕了。而艾拉德却用他的二寸不烂之舌摆脱了困境,他是这方面的天才。"

艾拉德成长于纽约州的小镇 Glens as. 这是一个銘話安逸 的宁静小镇,与纽约市的繁华忙 碌截然相反。小镇的多数居民都 是在当她的一家造纸厂工作,包 括艾拉德的父亲爱德华·艾拉德 (Edward Alard)。 童年制, 艾拉 德为那些通过阴极射线管在屏幕 上闪烁的图像而着迷。19/0年代, 他每天都会玩几个与时游戏,玩坏 了父亲送给他的多部游戏机。他 的第一台游戏机就是游戏史上的 第一台家用机"奥德赛",这台游戏 机的画面只有一些点和线,要在电 视屏幕上贴彩膜才能玩。艾拉德 把他的游戏玩腻后,使粤思着改变 游戏的玩法,创造出自己的游戏。 "我开始把自己做的粘纸贴上去。 把电路改掉,然后自己写程序。"女 抗德骄傲地说,"现在那些游戏在



eBay 上能卖 600 美元。"

艾拉德与很多典型微软人惟 一的共同之处可能只有一点:他们 从小就开始热爱技术,并且试图通 过技术赚钱。12 岁那年, 艾拉德 写了个电脑游戏, 叫做(柠檬水攤) (Lemonade Stand)。这是一个题 材新鲜的商业经营模拟游戏,玩家 份演的是一个卖柠檬水的小摊贩, 游戏开始时要花5美元实额和拧 模。每天都要注意看天气预报,如 果猜测错误做了太多柠檬水,遇上 大廟的天气就会滞销,你的投资将

皿本无归。艾拉德开玩笑地说:"如 果我当时够聪明,就会再等10年. 把游戏名改为《模拟柠檬水》(注: 指模仿颜尔·莱特的〈模拟〉系 列),然后赚一大笔钱。"

艾拉德在学校里的成绩是8+。 最擅长的科目是数学。中学毕业 后, 艾拉德在纽约州伦斯勒理工学 院花了9个用学习电子工程,之 后他赛到波士顿大学。1991年, ?? 岁的艾拉德以优等成绩毕业,同 年他与相貌可人、身材苗条的金发 美女瑞贝卡·诺兰德(Hebecca Norlander) 结婚。艾拉德与瑞贝 卡的爱情故事与电影一样浪漫,他 们是真正的一见钟情: 艾拉德玩滑 板时不小心撞上了正在 ATM 机前 排队的瑞贝卡,从此开始了他们的 罗曼史。艾拉德说:"我知道她是 我想要与之共度余生的女人。"

为了找到一份适合两人的理想 工作,艾拉德与瑞贝卡·诺兰德一 起前往麻省理工学院,参加在那里 举办的一场招聘会。两人的才华 横溢很快被微软的招聘人员看中。 求贤若渴的微软给了他们两张飞 往西雅图的机票,让他们到微软总 部接受正式的面试。瑞贝卡与艾 拉德一起进入了微软, 办完婚礼的 几天后,他们一起搬到了雷蒙德, 开始了在微软十几年的职业生涯。 后来艾拉德当上副总裁时,瑞贝卡 也当上了微软安全软件部门总经 理。当时面式艾拉德的考官是网 络部经理布莱恩 · 瓦伦汀(Brian Valentine),他问艾拉德,当他百 年归老之后,希望在自己的墓志铭 上留下哪句话, 艾拉德略加迟疑后 答道:"生当为人杰」"





艾拉德从来不慎于发表已见, 不像其他人那样因为担心被上头 1 斥而将想法梁藏心底。1994年。 他的一个提议几乎改变了微软。年 仅 25 岁的年轻程序是艾拉德那时 刚在微软工作3年,他写了一份预 测 1 以即将产生民变的备忘录,名 01 (Windows: 互联网的下一个杀 手锏)。他将这封邮件发给了盖茨, 而这封信如今已成为微软企业发 展史的一个重要减品,他唤醒了盖 茨对网络威力的后知后觉,微软开 始对网络战略进行部署。艾拉德自 称他是公司很多人的眼中钉,因为 他总是倡导改变,而改变总是伴随 着痛楚。

上大学时艾拉德已经迷上了互 联网。虽然那时条件原始,他和志 同道合的网络先锋们早已将网络作 为交流与协作的工具,他们都相信 网络将拥有改变世界的力量。而 微软一直都太低估了网络的威力, 它在Sun注册了公司域名的5年 后才注册了Microsoft.com。微 软关心的是如何让更多电脑装上 Windows 系统,而不是如何用网络 将所有用户连接起来。

艾拉德进入微软后,参与开发 的是 Windows NT 服务器软件,3 年来他连个直系上司都没有,他的 工作从未获得重机。润丧的艾拉德 于是写了那篇闻名于世的备忘录。 艾拉德希望被软模清楚网络用户的 需要,开发相应的工具帮他们实现 目的,并在对手崛起之前成为网络 时代的技术领袖。他在备忘录中写 道:"德奉 扩充然后创新、改变规 则, Windows 将成为未采的次世代 互联网工具!"

艾拉德的备忘录与长期带领 Office 部 」的史蒂文 辛诺夫斯 基(Steven Snofsky)的提议最 终唤醒了盖茨,微软酸一头网络世 界里的醒频,一声怒吼霍天动地。 它用它的服务器与PC软件将亿万 客户连接在一起,瞬间就消灭了网 络洲总器先锋网景公司。在旧浏 览器、MSN 等重要网络产品的背后, 艾拉德是一个关键人物。从此,艾 拉德成为微软的明星,成为众人口 中的"小盖茨"。

但微软与网络之商总是有些 方面貌合神器。1990年代末,艾拉 德受命负责一个代号为 *Project 42"的网络服务计划。代号名来自 经典科幻著作(银河系是游指南). 该书中对于"宇宙的涵义是什么?" 的答案是没头没脑的"42"。艾拉德 说, 取这么个代号名的部分原因是 他们的目标与宇宙之谜的答案 样 没头没脑。这个项目团队的规模一 度膨胀到1500人,他们所从事的工 作几乎涵盖了网络泡沫时代中破灭 的所有构想,到最后,开发者们自己 都不知道 "Project 42" 到底是一 个什么项目,他们会为各种版本的 网络概念而终日争吵,比如:是否要 将其紧密融合于 Windows, 还是向 其他技术开放?

1999 年, 微软终止了 Project

42。这个莫名其妙的计划坍塌于 自身无法承受之重。Windows 事 业长期负责人詹姆斯・艾尔钦 (James E. Alichin)后来总结说。 这个项目荒谬与天真的程度令人 雖以實值。艾拉機相值, Project 42 的失败是一个教训, 也是一个难 得的经验。"改变世界的惟一办法 就是抛弃过去的思维,用太多过去 的知识与智慧,最终你只会回到起 点。用新的角度、新的观念、才会得 到新的结果。"

艾拉德花了两个月的时间反省。 然后他卷十重来。根据 Project 42 的教训,他知道应该从小一点的目标 着手。艾拉德得知微软有一些技术 人员正在开发游戏机,他们正需要一 个能与盖茨对话的人物带头、为他们 的顶台争取资源。于是艾拉德中途 加入了 Xbox 计划。 盖茨说: "艾拉 德知道如何将大创意变成现实。他帮 助微软实现了互联网,又帮助我们实 现了 Xbox。"

当时艾拉德正在享受他的三个 月长假, 他刚刚卸下微软网络事业 的重担、这场战争已经胜利。艾拉 德说:"我来到这里是为了让 PC 嫁 给网络,而现在却被困在了这里,每 年要費 /00 多人的队伍。我已经失 去了在微软的目标,我需要把自己 重启一次。"

艾拉德在游戏身上找到了他的 新方向,他相信游戏的影响力将会 与网络一样强大、与 Windows 一样 强大。艾拉德加人 Xbox 团队后, 他在公司里费好的朋友卡梅隆·菲 洛尼(Cameron Ferroni) 也成为 Xbox 团队的一贯。他们共用一间 空无一物的办公室, 在办公室的四 周是微软个人理财软件 MS Money 的开发团队办公场所。他们花了 1800 美元, 买了一台 32 寸电视机、 一台 DC 和一大堆游戏。他们花了 整月的时间玩游戏, Money 团队的 开发者们总是直愣愣地盯着办公室 里只颇玩游戏的两个身影,心想: "这俩怪人究竟是谁?"

艾拉德不仅是 Xbox 项目的指 挥者,也是 Xbox 计划的传道者,负 贵向全球的游戏开发商宣传 Xbox, 让他们跳上微软的黑色大船。这是 艾拉德加人微软以来最忙碌的时 期,经常在办公室里一呆就是16小 时,周末与假期也献给了工作。艾 拉德说:"这是我从事过的最艰难的 工作, 很可能我这辈子都不会再做



比汉更雅的事。"

艾拉德在公开场合总是一幅充 满自信的表情,脸上挂着略显轻浮 的表情。但是当他独自一人回到家 中时,偶尔会摘下自信的而具,流囊 出对末来的担忧。

结束了又一个漫长的工作日.

艾拉德在晚上11点半回到家里。 瑞贝卡因公出差, 夫妻俩已经好几 天没见面了。

"老天,它可能会失败," 艾拉德 玩弄着一只空咖啡杯,自言自语地 说。"如果它败了……"

艾拉德愣了一愣, 他操了操眼

讀,对自己说:"不要想太多。"

微软一定要赢,一定要战胜索 尼。艾拉德思索着,又回到了他的 车上,引擎声响起,他的保时捷在黑 夜中驶回 Xbox 部门的办公楼。当 他推开自己的办公室门时,门上贴 的一张照片提醒他前方的任务: 那

是在东京青山 SCE 总部门外拍的 一张照片, 顽皮的 Xbox 团队成员 们把一台 Xbox 放在 SCE 公司标 志的石碑上。

将索尼踩于脚下, 这是比 尔·盖茨在 Xbox 计划书上签名 时充满期望的山壤。





艾拉德撒起屁股,上半身前倾, 他飞速地蹬开双腿,自行车从斜坡上 高速向下冲去。夕阳的余晖洒在树 林里,两个女子漫无目的地闲逛,她 们猛然间发现前方一架钛金属材质 的自行车正以 42 英里的时速路着落 日余晖迎面冲来。艾拉德发现幽暗 中出现两名女子时心里一慌,立刻拉 紧车闸、巨大的摩擦力使轮胎陷入泥 中,艾拉德在惯性作用下被甩向路边 的长椅。好在自行车的速度已经得 了下来,冲力不是很大,艾拉德一个 灵巧的转身绕过了长椅,接着他头也 不回地继续向山下冲去。

"用最快的速度到达目的 地" ——这是艾拉德的处事态度, 虽 然急躁与急于求成会使道路的前方 平添许多危险,艾拉德相信抢占先 机才是制胜的关键,尤其是在对手 已先行一步之时。

与互联网之前的时代一样, 微 软依然倾向于传统的思维方式。艾

拉德的上司希望开发一个游戏版的 Windows,然后交给戴尔之类电脑 硬件商生产主机。而这种 Windows 式思维在游戏产业没有市场。游戏 硬件亏损是定律,没省哪家电脑厂 商会主动当冤大头。自己贴钱卖机 器,而将丰厚的软件收入全交到微 软手中。当时的硬件部门副总裁瑞 克·汤姆森(Rick Thompson)提 议收购任天堂,将经验丰富的任天 堂变成微软的游戏部门, 可惜遭到 了山内溥的拒绝。艾拉德强烈要求 微软自己推进游戏机项目, 艾拉德 向那些循规蹈矩的微软人证明:向 上级提议 "不要用 Windows" 不一 定会换来一顿臭骂,就算被臭骂。也 不一定没有被认可的机会。在2000 年的一次会议中, 艾拉德胆大包天 地在盖茨面前说 "Windows 无法胜 任 Xbox 的需要",结果惹怒了盖茨。 但他最终获得了胜利,盖茨通过了 艾拉德的提客, Xbox 没有像 DC -

样使用 Windows CE。

Xbox 虽然亏掉了40亿美元。 但微软毕竟取得了第二名的成绩. 盖茨对此感到满意,他将 Xbox 视为 成功的硬件。

微软发现游戏机正在成为其进 军家庭客厅的桥头堡。它可以通过游 戏机提供高清视频乃至各种程序,这 样微软的家庭娱乐用户将增加到十 几亿。所以规软在E3 2005期间打 出"10亿用户"的口号。史蒂夫·鲍 尔默说: "X360 绝对是我们公司历 史上最具野心的产品之一。"

PS2 公布时, 比尔 · 盖茨还 不知道微软有人在开发游戏机: 而 PS3 的 CELL 处理器开始研发时, Xbox 还没上市,做软正式开始研发 X360 时, 已经是 2003 年, 只有艾拉 德这种拼命的速度追求者才能改变 微软起步较晚的劣势。又拉德开始 了与索尼的疯狂竞速。为了提前完 成 X380 的设计, 他不介兼用一些不 那么光明的手段。微软找上了IBM。 暗中使用了 IBM 与索尼和东芝合 作研发的 CELL 技术, 开发出一颗 性能同样强大,而成本却更低的处 理器。艾拉德将 2005 年内上市作 为 X360 的首要目标, 虽然在 2005 年夏季,有工程师发现了 X360 的设 计缺陷,并提议进行设计整改,将已 经在生产中的零部件与部分成品紧 急叫停。而身为研发总指挥的艾拉 德在触手可及的目标面前选择性失 明,与彼得·摩尔、罗比·巴赫等 主要负责人一起决定按照原计划推 进。最终 X360 带着质量隐患上市。 三红的定时炸弹在一年后爆发, 酿 成了消费电子产业史上最严重的一 起质量危机。

按理 X360 存在设计缺陷, 追究 的应该是研发总指挥的责任,但在三 红危机中卸任的却是彼得·摩尔。 个中缘由至今仍是一个谜。也许是

罗比 ・ 巴赫保住了艾拉德。他在二 红危机爆发后说,根据 2005 年时的 处境,按原计划上市是惟一的选择, 如果时光倒流,他仍会做同样的选 择。艾拉德为微软争取了一年的领 先优势,事实证明这得来不易的一年 确实是 X360 击败 PS3 的关键。

X360 发售前, 艾拉德说, 他有一 个愿望: 有朝一日在报纸上看到久 多良木健的辞职声明,他会将此报 遵剪下来,用柏框装裱,然后挂在墙 上,作为自己的胜利奖状。X360发 售一年后,艾拉德就实现了他的愿 望. 久多良木健终于下台. PS3 陷人 了空前的危机。

但在那时,艾拉德已经顾不上 久多良木健。他的新目标是另一个 帝国里,另一位更强势的独裁者。

在艾拉德办公桌的后方,摆着 一块水图, 那是罗比· 巴赫在他进 入微软 15 周年时送的礼物。在水 图的中间是一张史蒂夫· 乔布斯 的照片。艾拉德是一个偶像破坏者、 他不仅在办公室里摆乔布斯的照 片,还在家里摆久多良木健的照片。 他最常用的电脑是苹果 G5. 家里济 有一部苹果 PowerBook, 办公桌旁 放的另外一台 PC 机很少使用。艾 拉德说,这叫知己知彼。



詹姆斯·艾拉德对速度有着无 止尽的渴望,他说最让他讨厌的事是 "受到重力的束缚"。他对速度的追

求表现在每一个工作环节,当他在写 邮件时,十个手指在键盘上跳动的速 **医会让你感到惊奇。他会一个大写**

字母都不带地写完整个邮件,当人们 问起原因时,他会回答说:"大小写 切换键会放慢我的速度。

2006年10月19日下午3点 32 分,一封电子邮件在微软 230 多 名员工的屏幕上闪烁,他们是微软 Zune 音乐播放器的开发者。该邮

件的发件人是研发团队的领队艾拉 德。邮件中包含一个链接,点开后 会長到 YouTube 的一段视频 苹果总裁史养夫・乔布斯在一次 采访中讽刺微软的创新能力,他说: "微软惟一的问题是他们缺乏品味, 他们绝对没有任何品味可言。"

132



艾拉德用的是美国橄榄球坛中 最古老的激励手段 教练们会把对 手最具侮辱性的喜论贴在更衣室的 墙壁上、时刻激发球员的怒火与斗志。 艾拉德在他的信中写道:"我一定要 看到这家伙把他的话吞回肚子里。"

Zune于2006年11月14日发 售,从艾拉德的团队启动该项目到 最终发售,总共仅历时8个月,比 艾拉德之前负责的 X360 项目快得 多。当然,二者的技术含量没有可 比件,但对于微软娱乐设备部而言。 肩负挑战 iPod 重任的 Zune 战略意 义不比 X360 低。被软知道短期内 无法赶上市场地位已经十分稳定的 IPod, Zune 是微软的多媒体战略试 金石,是微软的一场实验。它的造

型庞大而臃肿, 有着典型的美式粗 扩风格,就最初代的 Xbox 一样,皮 实而有失精致,在苹果风格一统天 下的 MH3 播放器市场, Zune 很难 占到便宜。微软制定的目标也不算 高一第一年300万台,并且已经做 好了最初几年内持续亏损的准备。

微软正在经历 30 多年来最大 的一次变革,娱乐设备部是风暴的中 心,代表了微软从软件业全面进取消 费电子行业的决心。互联网带来的 新商业模式正在对微软畅以生存的 软件业务产生巨大冲击,以谷敏为代 表的后起之秀正在将软件的利益链 转移到网络。低成本的开源软件,以 广告为支持的网络服务 一谷歌建 立起来的新经营模式似乎代表了未 来的趋势,而这种趋势一旦变为现 买,微软几十年来造就的软件帝国将 皮皮可危。Web?,0 将成为微软的 麗琴, 这是它遇到的最大威胁。网络 已经让微软经历了一次器琴。1990 年代、微软的市值增长了95%倍、 而网络泡沫的破灭使其市值缩水子 63%,至今仍未完全复原。

而对这一轮新网络风暴以及消 费电子的数率化革命。微软需要在文 化上对整个公司进行一次改革。微 欽对 Windows 与 Office 依赖了太 久,需要过未来的风云变幻而未雨绸 缪。所以微软需要一批新的领导人, 带领具走向具从未光错的新方向。 研究高软多年的麻省理工学院教授 Michael A. Cusumano 说: "微 软 的多数人成长于个人电脑的世界,而 如今的世界正偏离他们的沃土。"

没首部今企业领导人能超越比 盖茨, 汉应软件兼商业天才 在20世纪的最后几十年里创造了 一个新时代,完全改变了全世界的 商业与体闲娱乐。比尔 盖茨的 退休是微软结束目时代,进入新时 代的标志。在他正式退休的数年 前, 盖茨已经在为微软的下一个时 代铺路,其中的关键就是建了一个 新的领导班子。盖莱普姆的得力技 术助手史蒂文 至诺夫斯基被提 拔为 Windows 事业的首脑,为了找 到一个比自己更强的软件天才采抑 当微软的首席软件架构成, 盖发在 临退休前百般努力终于请来被他尊 兹 Hay Cirie,在得到他的肯定 答复时,盖茨只备地总。"我等了当 年,终于把雷 - 奥兹特肋来了,如 果我只能雇佣一个人,那他 定是 软终于有救了!

但新微软的灵魂不是至诺夫斯 基,也不是雷 奥兹 他们更像是 盖茨时代的英雄, 門心, 能守护微软 的传统事业,而微软的新生需要"极 客 20 式人物, 詹姆斯 艾拉德 就是这样一个代表性人物。

艾拉德担任的是微软娱乐设备 图开发及设计副总裁, 职位并不显 眼(在微软,副总裁级别的人物超过 百人),他负责开发的产品在微软的 销售收入中所占比例不高。艾拉德 的生活方式与形象与典型的微软人 格格不人,格子花呢村农与卡奇布 是微软职员最常见的装束,几乎相 当于微软的工服,而交拉德从来不 穿,他穿的是时髦的夹克,是嗜哈风 格的"红犀牛"品牌。他会把头发染 成茄子的颜色,然后与微软高层们 一起走进严肃的会议厅。他的身上 时刻攀着9图 iPod, 2006年后又多 了一部 Zune。他的播放器里存满 了重金属摇滚乐。他还是一个狂热 的山地自行车爱好者,曾因该运动 而摔断了几根骨头。

即使是独断专横的史蒂夫·鲍 尔默,也渐渐地向他的手下放权, 让他们尝试新战略。鲍尔默说: "2000 年时我坚决要把 Xbox 叫做 Windows 游戏机, 我的本能倾向是 给 June 取一个与 Xbox 有关的名 字,因为我们已经有一些用户基础。 而受拉德那些人教会了我们一些新 的经营厂式。"

30 多年来, 微软 自生存在价 越的环境中,年均115以上的增长 乘, 充足的现金流, 几平从不下跌的 财报,富引敌国的资产 价额的 环境使很多微软人看不见元方的聚 风骤雨。而现在, 合歌 苹果等对手 已经在微软的势力范围之外建立起 骁勇雄师,正欲挥兵进犯。也有一 些微软的大将带兵出逃,开发部门 的总经理 Vic Gundotra 成了谷歌 的副总裁、服务器部门首脑 Urian Valentine 转投亚马逊。娱乐设备 部是微软人才流失的重灾区,其中 游戏部门每年都有一批重要人物器 职,上至Ed Fries、Shane Kim等 游戏开发总指挥,下至 Bungle 工作 室的集体叛逃、Ensemble 的关门大 吉. 剧烈的人事变动说明娱乐设备 部危机重重,身为总裁的罗比, 巴 赫南临巨大的压力。



11 月的清晨 5 点 50 分, 窗外寒 风呼啸, 罗伯特 · 巴赫却与微软的 几位高层们在华盛顿的一个体育馆 里热火朝天地打盔球。几分钟后,身 高 1.8 米的巴赫兴奋地队出记分牌 上的数字: "23:21, 我们赢了|"

巴赫的問事兼老友Frank

Higgins 说:"他渴望胜利 比大 名数人都要渴望。"

X360 发售的两个月前, 史蒂 夫·鲍尔默将巴赫提拔为微软的 正位新总裁之一,掌管新成立的误 乐设备部。那一年.巴赫43岁.是 微软最年轻的总裁. 微软的报多人 认为巴赫终有一天会继承鲍尔默的 衣钵。他被认为是将微软过去的成 功与未来的辉煌连接起来的关键人 物,艾拉德负责的是技术,而他负责 的是奇见运作。

巴赫是一个令敌人畏惧的对 手,因为他手持数十亿美元的支票。 游戏显务被微软视为未来发展的动 力引擎, Xbox 部门被雷蒙德市民规 为就业的热点目标。

巴赫与艾拉德被他们的周事叫

做"送货人",他们总能准时完成顶 目,让用户在约定的时间买到他们 的产品。艾拉德负责开发产品,而 巴赫是将这些产品打入市场的幕后 商业推手。比起叛逆的艾拉德,亿 万富發罗比 巴赫显得成熟稳重。 但他和艾拉德有许多共同点,比如 同样热爱运动。

13 岁那年巴赫一下子长高了 20 厘米, 脊骨因过快地生长而造成 弯曲、少年巴赫变成了小罗锅。那



一年巴赫一家从威斯康星州搬到了 北卡罗果纳州,搬家的3天前,父母 给他戴上了驼背矫正器,背部的一 根钢棒从脖环连到束腰带。这个矫 正器巴赫哲了5年,开始时一天要 費 23 个小时。巴赫说: "真的根难 受,所有人都把我当笑活看。谁让 我长得比多数人都快呢

除了众人异样的目光让他有些 难堪外, 巴赫对矫正器本身造成的 不适并不在意。他具有运动员的天 赋. 戴着矫正器照样袋星期打 6 天 的网球。1978年他曾打入全国少 年网球锦标赛的四分之 决赛。巴 赫家族的身体里流淌着运动员的面

碗,罗比的部 哥汤姆是田径 运动员,弟弟 被得是风球运 动量,两个侄 子文伦与贾斯 分都是大学网 球队的好手, 还有另外两位 侄子母别是棒 球炉动量和撤 税环运动员。 进入北卡罗果 纳大学经济学 系后, 巴赫的 宿舍就在篮球 天王乔丹的楼 上, 后来盛球 成为巴赫最热 爱的运动。大 学毕业后巴 静进入摩根斯 坦利,之后即 得斯坦福大 学 MUA 学位。 1988年, 巴赫

以高舞身分进人微软,不久他成为 Office 的市场剧主管,他将 Office 的市场占有率从であ发展到几乎 垄断整个行业。

巴赫马兹—"运动是一样恶望 胜利。十几年的 Orrice 营销经赔告 诉他,抓住稍纵剧筋的市场机遇继获 胜的关键,如果产品出了问题,可以 随后发布扑丁或新版本进行修正。 这种软件经营售维查用在 x 3tn 身 上,最终酿成了三红骨机,这场危机。 造成了十几亿美元的直接损失,以及 难以伤量的声誉损失。

但在微软层火失败的客厅战略 中, xitt 已经是最伟大的胜利。在

道泰甲子产品数学化的大型中、微软 错过了 灰又 灰的机会。

数字音乐是最令微软瘤癌的惨 痛失足。2000年 Mea 开始流行,微 软却戴着 windows 的有色眼镜对待 这种正在迅猛崛起的新生事物。它 就像过去一样,开发了能播放数字音 乐的软件, 打上 windows 的商标, 然 后将硬件设计与生产及给合作伙伴。 当苹果推出。200时、微软的软件工 程师门在会议室里相视而笑,他们认 为苹果正在重蹈麦金塔电脑的覆辙。 独立的硬件标准终究会体死苹果。

微软忽视了 个会使结果产生 根本性转变的重要因素 市场受 众的差别。20世纪微软的主要用 户是商业客户以及对高科技有一定 兴趣的家庭用户,而消费甲子产品 的主要用户与计算机不同,他们需 要的不是意杂的技术,而是简单而 优质的用户体验。苹果会为了它所 常要的用户体验而设计专门的硬件 与软件,设计师所构想的用户体验 就是用户最终获得的产品体验,对 数字产品一窍不通的人们也能通过 Pod 便利地享受与下载音乐。而微 软的软件与第三方的硬件系式无法 竞美融合。结果微软与众多第二方 形成的联盟在苹果面前不堪一击,

POT事实上垄断了数字音乐市场。

与苹果的这一仗打醒了微软, 让它意识到不能用 Aindows 的思 维经营消费电子事业。所以在硬件 的世界里几乎从未获得胜利的微软 建立了程乐设备部,开始研发与生 产自己的硬件。艾拉德带头的Zune 顶目不怕戴上抄袭的帽子, 借鉴了 Hod 的经营方式,建立了自己的网 络蒿乐下载服务,而且硬件与服务 -- 对应,将微软的老朋友们赶到, 了口外。艾拉德知道光靠模仍无法 战胜苹果,所以他要改变游戏规则, 为 Zune 添加了 Wi D能。 Zune 的用户可以从朋友的机子上无线拷 贝歇曲,为了实现这一功能,微软器 了九生 虎之力克服唱片公司,允 许用户在一定的限制下进行歌曲的 行掌。

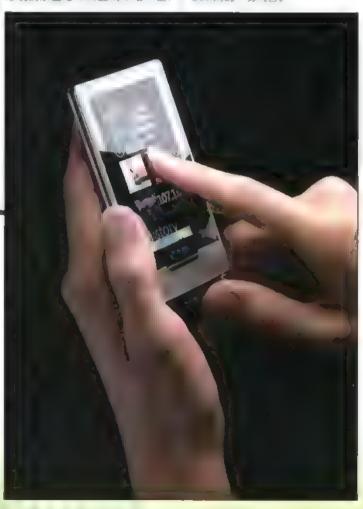
微软相倍 Zune 将会和 Xbox 以及它的很多产品一样, 是一个 "2(式"产品,即到了第一代才会 彰显实力并征服世界的产品。Xbox LIVE 是 Xbox 腾飞的关键,而 W · 是微软为 Zune 留的后路。艾 拉德认为未来的音乐将会"进入云 端",即投乌至云;计算技术的大潮, 网络服务器会向用户的任何设备提 供所鬻的一切内容。



与游戏部门一样, Zune 部门 的总部不在微软总部园区,而是在 几公里外的另外 处办公楼。这不 是因为消费电子产品在微软集团 中的地位不够高,而是要保持其经 营的独立性,使其能打破微软的思 维定势。在一切都强调创新的网 络新时代里,微软也试图将艾拉德 式创新理念引入到传统的产品线。 "网络化"之风吹到了雷蒙德总部 的每个角落。在 X360 公布的同 一年, 奥兹加入微软, 在他的推进 以及比尔·盖茨的认可下, Live

Anywhere 战略启动,微软武图像 谷歌一样将一切服务融入网络。微 软摆开架势,左右开弓,一边拆解 谷歌的网络攻势, 边在硬件上追 赶苹果和仟天堂,这两个象征未来 微软新方向的战略领域都是由艾 拉德利巴赫在背后出其功策。

批, 平家认为, 微软最缺的是负. 新.每年几百亿美元的利润几乎都 是来自老产品。艾拉德与奥兹为 微软点燃了创新的火种。支机德 为 X3r0 创造的时间优势与成本优 势使微软提前实现了战胜索尼的



微软外部的观察家与竞争 对手们也意识到微软正在逐步 改变其企业文化。惠普首席技 术官谢恩·罗宾森(Shane V. Robison) 2006 年在(商业周刊) 采访时说:"他们绝对正在进行一 次重大的战略革新,这将会是一次 相当有秩序的进化。"

微软的自我创新却是建立在 模仿对手的基础之上。2une 模 仿了 IPod 的功能与经营模式、却 没有学到关乎成败的工业设计。 Zune 发售三年后成为一款令微软 尴尬的产品,市场份额几乎可以忽 昭不计。Zune HD 发布时,媒体设 有报道的兴趣,连微软自己都失去 了投入资本进行宣传造势的信心。

史蒂夫, 鲍尔默对娱乐设

备部最为不满的是智能手机产品 的市场份额不断降低。Windows Mobile 本身是一款充满缺陷的产 品,由于用户满意度太低,返修率 高达 25%。尽管如此, 灵活而全面 的功能使其获得了16%的市场占 有率。微软没有理会用户的抱怨, 没有尽力改良真系统。而在其碌 碌无为的二年里,苹果与谷歌强势 出击,在硬件与操作系统层面同时 夹击 Windows Mobile, 微软的市 场占有事逐年下降, 今年第一季度 已经降到 6.8%, 而且有继续深度

对微软娱乐设备部的重组势 在心行。鲍尔默有一个习惯:当 他对微软的哪个事业部门表现不 满意时,他会亲自接管部分管理 事务。2008年他曾临时接管了 Windows 事业,2009 年他临时掌 管了互联网搜索事业。现在节节 败退的娱乐设备部是他不得不接 管的部门,2009年底,几乎已开发 完成的 Courier 平板电脑被飘尔 默亲自枪毙,艾拉德不再是他腿中 的金董。

十年前鲍尔默担任微软 CEO 时,苹果的市值为156亿美元,而 微软高达 5560 亿美元; 现在微软 的市值只有 2000 多亿美元, 苹果 的市值已超过微软。苹果曾被微 软逼得无路可退,现在它从消费电 子市场发起反攻,将微软步步逼 退。十几年前,比尔· 盖茨提出 "数字十年"构想,认为数码产品将 统治世界。当微软进入第二个数 字十年时,盖茨的构想却正在被草

2010年5月巴赫与艾拉德的 器职声明标志着微软娱乐设备部 的一次全面改组,接替巴赫职位的 是互动娱乐部副总裁唐, 马特里 克(Don Mattrick), 这标志着游 戏事业可能会成为娱乐设备部的 核心。在游戏业界有30年从业经 历的马特里克会将他的游戏经营 理念带给微软的其他电子产品, 主 富的游戏资源可以为微软的手机、 音乐播放器等产品提供强大助力。

至于巴赫与艾拉德,不管他们 是引咎辞职还是为了享受人生而 退休, 卸下肩上的重担对他们本人 而言是一种解脱。

在艾拉德的身边,总是有一 群崇拜他的忠实同事。他们跟着 他一起完成了一个又一个的项 目, Douglas C. Hebenthal 跟 了艾拉德 18年,一起经历的项目 有互联网信息处理器、Project 42, Xbox, X360, Zune Hebenthal 说:"每次我和他合作。 都有一座高山要爬, 他是一个目标 明确的领导人,而多数人都认为那 座山是无法豐越的。但是所有与 他共事过的人都相信,世上没有无 法征服的山。"



Seamus Blackley

下跌之势。

前首席技术官

高职时间: 2002 年

高駅原因: Blackley 表示, 离开微软是为了 与 Xbox 团队另外一位高层 Kevin Bachus 一起创办"资本娱乐集团" (CEG)。这家 游戏公司最终一款游戏都没能开发出来,于 2004 年关闭。

现就职于: 好莱坞著名经纪公司 Creative

Artists Agency,专门为游戏开发者和游戏公司之间牵线搭桥。



Peter Moore

前生软牙动倾原。平周总裁

| 200/年/月

高职原因: 官方说法为"个人原因",是为了 "回到我所喜爱的加州"。一般认为真实原因 是当时爆发的三红危机使 Moore 不堪忍受 巨大压力。

现献职于:在EA Sports担任总裁,年收入 达百万美元以上。



Ed Fries

前微软弱戏工作室間总戏

高級时间: 2004 年 1 月

高軟原因: 传闻称 Fries 与微软高层长期存 在冲突,后来由于(光环?)的数次延期导致 其权力被剥夺,因此惯而辞职。

現就职于: FigurePrints 公司, 生产 (魔兽世 界)等热门游戏的模型手办。同时他也是多 家公司的董事会成员及顾问。



Richard Teversham

前入box战略总指挥

高朝时间: 2009 年 4 月

高职原因: "抓住机会在微软之外的公司就 职",即苹果公司。

現截駅子: 苹果, 负责欧洲的 IPhone 游戏 事务。



Shane Kim

前微软形线工作专同总技

腐职时间: 2009 年 9 月

高职原因 自称是为了多花时间陪伴家人. 他的职位由 Phil Spencer 替代。

现就职于:已退休,在家安享天伦。



John Schappert

i Niox 11V1 数有及服务品总裁

高职时间: 2009年6月

高职原因:自称是因为想念EA的老同事们。 因为"毕竟在这家公司干了将近 20 年, EA 已经融入到我的血液中"。

理就职于: 返回了EA. 目前是EA的工当家。



《心灵杀手》制作人访谈

引领你走进不为人知的另一个《心灵杀手》

紧张刺激的战斗、悬念重重的剧情,这是《心灵系手》借给人的感受,而那遍布游戏世界的原稿和艾伦的内心独自、计玩家对于故事的疑感渐渐明朗,不过在开发游戏的这几年里,制作小组对游戏设定进行了无数次的调整、更改、付出了许多努力。在此就借这次制作人访谈的机会将另一个《心灵系手》展示在玩家的面前,让玩家了解到本作的从诞生、制作到进化、调整并最终定板,到底经历了怎样的变革。

大家好, 我是(灵杀手) 居 生的作者 山姆 雷克 Sim Lake, 我相思的军气 Hemed, 小猫与作好历络的成为我与中华一种 忘的同忆。打造一款好的难改、整件就是形如今 作,毕竟作家的我能做到的户是形裁时间来脑系 中构建出来的场景可观化。在《注的》和《全作句 我经常会遇到这样的情况。在44.1了多下的集体。 讨论之后,大部为被制作出来的场景与我当特在 脑海中构建出的依然有很大不同。Hemen, 1组 的成是就不一样,他们简直就是一群仿秀的天才 专家。我从来就没有想到这些构理经过他们的耐 心打造, 居然能够被赋予如此的生命。惊讶的我 受到了不了的鼓舞 随即是双切开始爆炸。我们 总能以一种近乎完美的方式来进行交流完全框。 就伤佛游戏的据儒本身正在与游戏设计直接展中 对话一般

《《灵子》》中,原籍的地位在这时中的题自然世界里极平好地体现了出来。这些真就是种魔法,这么多年热忱。刻苦的努力终于受到了

成效,找到的身體都一一要为现实。不过表实总 族就发售之后我也曾感到"以紧张",毕竟这款族就 家质如何不需要批客。则此是。而我的与论和想 去也仅仅以能代表我一人利 Hemeny 小组而已。 无论结果如何,我都不会三悔。我非常平,能够 和,组一直走完议的开发的旅程。接下来我就不 严峻除了,还是把"上型留约小组的成员"。迎一这样也能让如家从为一个角变多了解一下(一是杀手)的金银,

《心灵杀手》诞生前

C・〈八丈子手〉ガ干 Hemady 平点是一个報 新的告述,是什么写法让你们相生了怎作(しず 条手)的想法呢?

A 就在我们完成了(死亡公路學)与〈母 中甲 周四〉之中 奶茅于使中新技术的果 题研究计划了 首先是场景变换的问题,要知道



之前的几年我们一直都在制作相对封闭的纽约场 景. 所以对于这个制作开放大自然的新课题大伙 都很感兴趣。随后开发新引擎采为开放的世界环 境做出技术支持的 I 作也开始了。特别是 2004 年初. 测试版引擎已经能够成功描绘出大而开阔 的户外场景。其中还不乏细节完美的树木、蔓地、 河流,这些设定在后来都被应用到了(心灵杀手) 中。然后就是光于游戏体裁的问题,我们非常想 尝试创新,就像我们当初把那种电影大片式的表 现方式运用到《马克思 ・ 佩恩》中去一样、最 终我们采用了完成(乌克思· 胤恩?) 后曾经提 出的一个构思、那就是把心理学层面上的惊悚小 说的表现手法代人到互动性极强的游戏领域来。

Q: 真是个不错的想法, 要想开始将它付诸 于实践,就要开始构造场景了,游戏中很多独特 的场景,例如巨釜湖与亮暴镇,这些场景都是怎 么构思的呢,完全凭空想像出来的吗?

A: 这个显然不是,作为我们 Hemedy 的概 例,开发一个游戏之前我们都会去相关的国家或 地区做大量的研究与考察工作。并且每当我们决 定采用一种设定。甚至都会重新跑去采景的当 地多次来反复映证。比如美术部的负责人萨库 (Saku Lehtinen) 和首席设计师专凯尔 (Mikael Kasurinen) 就曾经在两个星期的时间里走了 2000多英里的路程,拍摄了40,000多张照片回来。 这些珍贵的照片清楚的捕捉到了当地平实而又美 响的自然景观。当然、还有我们十分在意的日照 情况

Q: 果然很大程度的保证了场景设计的真实 性啊,那么小组具体去过哪些地方?亮冽镇的原 型又是哪个地方?

A: 我们走访了阿斯托里亚 (Astoria)。华 盛顿(Washington),走访了一些典型的西北部 海岸小镇。所以大家在游戏中看到的许多场景, 都是有这些现实基础的小镇作参考基底的情况下 打造出来的。毕竟有照片在手。我们在设计的时 候就要快很多。而且也不会发生创作不切实际的 情况, 显得很真实。

至于專樣領嘛。就是这些西北部小镇形象的 综合体媵。其中某一个极具当地风格的湖边小镇 我们采用得多一些。根据我们对西北部地区风土 人情的分析与记录,然后配合我们对于照暗气息 以及神秘习俗或传说方面的海染。茅基链就被创 造了出来。其实就连根多被废弃的无人小镇我们 都去过,因为那里可以观察到许多龙卷风肆虐过 后的痕迹。周围破旧的无人建筑物的表现也都十 分配合,为此我们特意聘请了一位风景画而以确 保能够原汁原味地记录下这些珍贵的景象。毫不 夸张地告诉你,我们甚至用卫星地图来认真地比 对过. 这也就是为什么我们能如此自信地对玩家 承诺我们所展现的是一个绝对真实的世界。

Q: 巨釜湖是游戏中蕴藏黑暗力量的关键地 点,是什么原因让你们决定将这么重要的设定安 排给胡泊这样的场所呢?

A: 一切都要用功于俄勒冈洲 (Oregon) 的 克雷特湖 (Crater Lake), 我到现在还能清

楚地飞气起利天宝上萨摩起床附着到着车的表 情 他的下巴几乎掉到的上 克雷特湖太美 了。而真是厌恶角的"排水",如果是土林的高达是 无法感受到的。建议大家有机会的话去克雷特湖 三家公园转转, 真的很美! 这趟旅程给小组的好 多人留下了极为深刻的印象。克雷特湖因此也成 为了巨釜湖的原型。

星期的 (心由無辜)

Q: 背景和基周都已确定。下面游片要+定 剧本以及游戏剧情故事的走向了。在剧本方面一 些初期的设想是怎么诞生的呢?

A: 剧本的原型是早在(心灵杀手) 开 发的前几年山姆写过的一个名为(回头浪) (Undertow) 的剧本最早的植路原稿: 饱受挫折 的主角为了从一桩离奇的失踪案中逃离出来而隐 居到了某个偏远的湖边小屋中。这个故事。于 了许多大家籍悉人物的原型。比如某个消失在某 暗中的神秘潜水员、住在神秘小屋(Bird ...) Cabin) 的女型汽车工丸 Units se 两、由 柳北欧海盗后裔でほどって、还有神社日子。 一个老日的电灯开关,拥有魔力的玩具。我们从 这个剧本里借鉴了大量的元素、玩过《心灵杀手》 的朋友们应该能将他们对号入降。这里转迁基本 诉失家一个秘密,其实那个神奇开关。确实是小

Q: 决定了大致的剧本路线之后就要轮到主

时候的山姆拥有的玩具,据说他在芬兰的每个夏

天都是神奇开关陪他度过的。







角登场了。最早我们的主角是艾伦, 韦克吗?

A: 严格意义上来说不是的, 因为我们起初 想要强调人物从一个普通人逐渐成长为英雄的边 程。而不是突然间就创造出一个强悍的动作英雄。 这个重要的理念被一直沿用到了最后, 所以我们 塑造了相对比较年轻的主人公, 他甚至就像个还 在上学的学生,不过这只是很早的想法。后来我 们经过诸多的研究与考虑, 把艾伦的年龄定在了 かた右、身分确定为一个作家。至关重要的主 人公确定下采以后,故事主线剧本也就随即进入 了加工和再创作的时期。

Q: 说完主人公再说说敌人好了, 一开始艾 伦要面对的敌人就是游戏中的暗黑俘虏吗?

A: 这个差别可有些大了呢! 早期我们的预 想是让黑暗能够侵蚀到几乎所有的生物。包括 縣、狼、鸟类等等。但是后来觉得把身形巨大或 者能力过于强劲的生物拿来当艾伦的敌人有些不





用。至于龙卷风、那是因为我们想给玩家带来强 劲的大自然力量的视觉冲击, 让大家感到自然的 不可抗力、不讨议个有点不符合当她的实际情况、 夸张了点, 小组还花了一些时间来学习龙卷风的 相关知识呢。

Q: 在这个时期的开发过程中, 有没有什么 进展具有突破性地振奋了制作小组的士气, 又或 者说有没有一些对于小组来说意义深远的事情发 生了?

A: 2005年的E3展 这个是毫无疑问的。 2005年的 E3 展上, 我们展示了一段游戏视频, 那时所展示的亮瀑镇是最初的版本。同时整个游 戏世界的大部分区域也已经制作到了比较精细的 程度,当时(心灵杀手)被许多主流媒体和杂志 誉为 2005 年最被看好的 E3 展游戏之一。许名大 的发行商也都对我们的游戏构建颇为欣赏。就在 我们正准备开始进一步的开发工作时, 好几家大 型发行商都联系上了我们。最后,我们选择了刚 刚推出了新主机 XBOX360 的微软, 并准备将 (心 灵杀手》作为 XBOX360 的独占游戏来开发,这 一举动让微软很高兴。



太合适,于是就只留下了鸟类。这主要也是出 于游戏难度和真实性方面的考虑, 另外还有一 个原因是我们想向伟大的阿尔弗莱德(Alfred Hitchcock) 先生致敏, 大家都视他为榜样。

人形敌人方面, 就如同我之前所说的要创造 出新颖的游戏剧本体裁一样,我们不想使用那些 别的游戏用过的投尸或者长有触角的巨大怪物。 设计出阴森, 懂得思考, 让人一看就会不寒而柔 并感到危险的敌人才是小组的目标。比如说你可 能没有机会十分清楚地看到敌人登场的全过程。 但却在不经意之间陷入了敌人的包围或者落入陷 阱,早期的敌人都以穿着黑色斗蓬的方法来隐藏 他们的真实形态, 那个时期敌人被称作"阳影人"。 后来我们又发现配合黑色烟雾的渲染能够发挥出 更好的表现效果,于是就展开了围绕敌人造型设 定的集中讨论,并最终为他们取名为"暗黑俘虏"。

们肯定都具有各自的象征意义。这里我们想着重 了解一下有关灯塔的信息。

A: 你终于问到灯塔了。我还以为你不准备 问这个问题了(笑)。灯塔是我们开发中反复提 到的建筑物。原因很简单,因为它的形象与"光 明对抗無暗"这一主题实在太相符了。故事的基 调也好,敌人的设定也好,我们很多地方都想强 调光明与黑暗的对抗,所以我们对灯烧自然懵首 独钟,只不过因为一些原因,大家在游戏中似乎 没能怎么体验到围绕灯塔这个场景的战斗,这一 点很遗憾。

Q: 湖边的小木屋与龙卷风这两个设定似乎 也被提及了好多次,这个有什么特殊意义吗?

A: 起初小木屋被设定为故事的开端,也就 是艾伦隐居的地方,之后的故事安排里艾伦便一 直和小木屋有缘了, 最早我们还设定过艾伦在老 Q:游戏中有这不少具有特色的建筑物,它 用的小木屋被绑匪绑架的情节,不过后来没有采

《心灵杀手》角色遊化史

Q: (心灵杀手) 的最终版本中, 十六位角色 肯定是经过了反复斟酌与考虑才华丽登场的、请 为玩家们讲述下他们的产生过程吧!





A 没问题, 提到这个我总是会看看不绝地 说个不停 笑), 毕竟很多关于他们诞生过程的 制作如果我不说的话可能就不会有人知道了。记 者先生你准备好倾听和记录就行。

当时我们一切的准备 I 作都已就绪, 也找好 了世界级发行商的微软,接下来就该是进一步打 造故事细节的时候了。要想成功的表现出故事, 必定要塑造出一位优秀的主角, 并赋予他鲜明的 个性与合适的装束 长相,我们对于这一点十分 明确。所以这个部分消耗了我们很大的精力。不 过好在我们成功的创造出了这些性格鲜明 古怪 却又第一无二的角色心。

先说艾伦 韦克好了,游戏的开发过程中 不少角色都被我们修改过很多欠, 艾伦就是他们 其中之 : 他肯定是个作家没错,但细节方面设 定方案就有很多种了。例如在一些比较早的设定 中, 他是个对光敏感的人, 所以他白天不得不戴 上墨镜。这些年来,韦克仅穿着方面就改变了好 多火。比如角一个版本的他穿着风格很适合野外 探险。戴着一条围巾,身看风衣,当然还有眼镜。 不过后来艾伦的形象就慢慢不阳至了。 根明显就 能看出此时的艾伦因为一些个人问题性格觉得别 扭。他看起来更加标料有礼,但自时疲倦也肯楚 地写在了他的脸上, 打初显得福楼不少, 或者说

变得百些木修,刀幅。

从某权意义上来说, 交伦是 个极具特色的 整体 他的意义高于每个组成部分的总利、虽然 看起来他好像是由我们一个个创意与想法组合起 来的。但日他被赋予生命、一切都变得不同了。 这个时期又伦图形象已经接近微终板本。此外我 想借此机会吸谢天才演员艾尔卡(ikka vini)。 他不仅为交伦提供了俊朗的面庞,还摆出了。14多 供我们参考的完美面部表情。最后艾伦声音的部 分交给了麦瑟 (Matthew Porretta),他把艾伦 的厌世、愤怒、讽刺、斯文、脆弱都表现得恰如 耳分。

Q: 原来艾伦的形象经历了这么多次更改. 那艾伦的太太爱丽丝呢?也修改了很多次吗?

A: 当然了, 爱丽丝是一名专业的摄影师. 她和艾伦一同走过了艰难的而又漫长的人生。他 们的婚姻中, 爱情与冲突各占了一半, 这方面的 责任主要在于艾伦。艾伦牌气不好, 又老是陷入 一堆麻烦、特别是缺乏写作灵感之后、自控力也 变得很差。这都是导致摩擦的原因。如果不是爱 咖啡 这么有耐力。这场婚姻恐怕早在几年前就已 经结束了。爱丽丝是个有能力又有才华的女人, 她甚至能比艾伦更好地掌控他的生活状态、是爱





啊丝安排了二人的亮瀑镇之行,她还尝试着想要 让哈特曼医生来帮助艾伦。善良的爱丽丝对于巨 益潮的神秘传说毫不知情,也完全不知道医生的 自的, 她只是想尽最大努力采帮助自己的丈夫, 修复他们的婚姻。

不过在早期没定里,她的身分和遗离改动得 厉害, 比如她曾是艾伦的女友, 之后才成为他的 妻子, 然后我们又设计她在一场车祸中丧生, 接 看艾伦发现哈特曼医生的要子和爱丽丝长得一模 一样。但最后我们还是不忍心让还是个姑娘的爱 前丝是受这么多的不幸, 尽管她不可避免地要与 艾伦一起经历这场劫难。游戏开始之初爱丽丝就 失踪了。不过我们还是利用倒叙让时间回到了纽 约,这样玩家就能更多的了解她。

Q: 爱丽丝的经历设定真是坎坷, 相比之下 艾伦身边的另一位角色巴瑞的形象确立应该没有 汉么曲折吧!

A: 你没有揭错. 巴瑞是游戏中经过改动次 数最少的角色了。他是艾伦的经纪人以及最好的 朋友, 也是艾伦惟一的朋友, 毕竟后者太难相处 了。巴瑞总是喋喋不休, 有点贪婪, 还有些怕事, 但尽管他有这么多缺点,他对艾伦还是挺够感思 的。从小时候起,他们两个就认识对方了, 彼此 之间相互关心、相互信任。在艾伦身边安排这样 一个角色利于交伦的情感冒泄,也能使他的喜行 显得更有人情味。

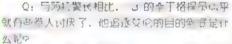
从向玩家传达故事博节的层面来看。巴瑞拉 任了好些个不同的角色,其中最虚而易见的大概 就是为故事增添滑稽的甄队效果了,我们需要一 个角色表现得很有趣、以此来与压抑紧张的环境 形成对比,而且当危险状况发生的,也必须要由 他来表词生礼种极度的恐惧,毕竟如果我们将汉 种恐惧安排在玩家控制的艾伦身上可能会遭至反 感 在游戏中,巴瑞能够陪在艾伦身边,跟他说话, 偶丁也会提示一下发生了什么事情。这对我们更 好她阐述故事情节与角色性格特点都有着很大的 码即。

Q 之后的角色你想先介绍哪一位呢?或者 说你个人比较偏爱哪一位?

且很好相处的人。苏拉警长有能力、自信、责任 心。总是清楚地明白自己的职责不仅仅是维持一 下启安这么简单、尽管她还很年轻、却很明事理、 从来不把自己的意识强加包别人头上,对于执法 有着相当的热情。她了解亮翠镇的每一个人,人 们也都很尊重她。在面对黑暗力量的时候,她并 没有退缩, 虽然她了解这是以前从未遇到过的糟 糕状况。

節拉在游戏中出镜的时间很长,不过她的装 束打扮与身分在开发过程中还是发生了很多次变 化的。在某几个版本中, 她是个雕刻家, 还被设 定成电台主持人。又或者她对艾伦有着非同寻常 的私人兴趣,不过这些都不是什么好点子,没有 什么意义。最终,她以亮瀑镇警长的身分被赋予 生命。这个角色也为我们的影情铺垫做出了不少 贡献。为她配音的杰西卡 (Jessica Alexander) 原本的工作安排是为爱丽丝提供声音的、但当她 一开口说话, 我们就意识到她就是我们一直在寻 找的萨拉。



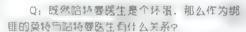


A. 以个智智还不清楚 笑。几年前至于格 埃星的塔档卷图 on 死于超自然力量的疲惫。 酗酒。上他顺利度过了那段、优新期。正如次时,总 他在南基镇的市部十分令径。他一直跟着艾伦。 但似乎又不是因为公事, 而且甚至连基本的计划 安日都没有, 还总是采用。1激的行为。奈丁格长 逐跋步地想要抓住吴伦, 却又没有要杀他的高电, 游戏中有个场景给了他杀死失去总证的变伦的契 析,不以他并身有这么做,到自前为上我广环设 有将他的目的完全表现出来,但相信以后会有机。

Q:哈特曼医生在游戏中型巴足个怎样的人? A. 毫无疑点是个坏人。他是个精神和医生。



念年开在巨釜湖附近, 专门针对那些非同寻常的 在状进口治疗。他聪明、有文化、受过好的教育、 但却狡猾 一点也不关心他人的处境,是个自大 的危险人物、虚伪的外表下掩藏着残忍与不知是 非。哈特曼利用自己的身份之便来操纵别人并从 中秋益, 他明白巨釜湖的底部 定藏着某种强大 的力量,而且也曾经见到过这般力量,正是因为 他知晓接触了这股力量的人会受到巨大损伤。甚 至被吞噬、所以才利用他们进行研究。我们在游 戏中的很多地方暗示了这个家伙有着不少深历 史。



A:莫特的身分也改变了多欠,不过我们起 初就准备把他设定为一个坏人。他粗俗、暴力



人品恶劣。莫特曾因非法持有大量枪械而被捕人 狱、心理也不正常、还经常干一些狡猾的事情。 并试图用卑劣的行径采弥补自己的自卑感。他简 单地将人们划分为两种: 他看不起的, 可以任意 , 欺凌的; 他羡慕的, 想要拼命巴结的。他能够被 后一种人轻易控制,比如说哈特曼医生,是医生 雇用莫特来做他的智门人和暴徒。总之,莫特是 个有些可悲的角色。在很早的设定中,他经营着 当地的加油站。

Q: 游戏中的芭芭拉女士究竟是什么身分?

A: 芭芭拉看上去像是一个普通的老太太, 但实际上是个强势、冷漠、残忍的家伙,她并不 是人类, 真正的芭芭拉早在几十年前就溺水而死, 我们所看到的芭芭拉其实是被一般黑暗力量控制









着的已经死去很久的人。她平时表现得如同人类 一般就是为了利用芭芭拉的身分来做到一些黑暗 力量本身无法做到的事情,她自私且毫无感情可 宫,为她配音的凯特 (Kate Weiman) 成功地表 现出了这个角色带给人的恐惧。

Q: 说起芭芭拉,不得不提到辛西亚,我个 人感觉辛西亚与她是个完全对立的存在。 这么说 对吗?

A: 你的感觉不错 (笑)。辛西亚女士总是在 怀里抱着一盏灯。单看她的宫行举止很容易把她 当成镇上的怪人。自从几十年前被黑暗力量意外 地碰触到之后。她似乎就只会摆出一张恐惧而不 安的表情,每天都重复着复杂的工作来确保自己 的安全。她的做法虽然看起来很离谱,但她所感 到的一切都不是错觉, 那股真实存在的黑暗力量 确实伤害到了她。辛西亚总能感觉到一些预兆, 即使她本人无法知晓这么做是否真的有意义。但 她还是会奋力去完成。艾伦很幸运,因为这位可 做的女士将光明之室保护得非常好。

Q: 说完分别代表黑暗与光明的两位女士, 下面该轮到汤玛生出场了,这个在游戏中经常给 艾伦指引的人。

A: 汤玛土在1970年第一个唤醒了黑暗力量。 就是他的爱人芭芭拉溺死在巨釜湖的时候。他之 前就已经感觉到这块地方有着什么不可思议的力 量,并试图效回芭芭拉、但是却铸成大错 声 芭拉的重新苏醒并不代表她复活了。她只是个被 黑暗力量控制的躯壳而已, 那根本就不是她本人。 经过一系列的心理斗争。汤玛士试着把芭芭拉送 回到她原本属于的地方, 他自己也做出了牺牲并 留在了巨釜湖底。

几十年后的汤玛士依然还活着,不过他也已 不再是普通的人类,游戏中他尽其所能地帮助 艾伦,是《心灵杀手》故事情节的一位关键人 物。在早期的设定中,他的形象被设定为"太空 人" ——经常在电视上出现的那些穿着过时的潜 水服的人,看起来就想个宇航员。本来我们想在 故事中对交代些关于他身分背景的内容的。但后 来还是决定让他来扮演一个谜题般的角色比较合 适。另外,你似乎忘记了两个人……

Q. 安德森兄弟,这两个可爱的老人,我居







然差点忘记他们、直是失误。

A: 没关系, 这两个有趣的老头确实有些观 狂得离谱, 在游戏中想必各位都见识到了, 这里 我就稍微提及一下他们的过去好了。他们两个曾 是当地的摇滚明星,乐队的名字叫"仙宫中的老 上帝" (Old Gods of Asgard), 育到后来黑暗 的超自然力量侵蚀了他们的意志, 导致他们的听 力衰退、思想很过激。似乎对身边的任何人或事 都不满甚至讨厌。还经常莫名其妙地喊叫。他们 都经历了巨釜湖的一些恐怖的事情。黑暗力量在 他们身上留下了创伤。

Q: 回到游戏的最初阶段想想, 史塔奇也算 是个比较关键的人物了。毕竟原本是他要将钥匙 交给艾伦的。

A: 是这样的。史塔奇是当地加油站的主人。 不过也做出租小木屋给游客的生意。他是个不错 的家伙、只是很不幸地在罗丝上班的餐厅被黑暗 力量袭击到了。成为了艾伦在游戏早期遇到的敌 人。在很早的故事版本中,他的身分改变了数次, 他曾经是巨釜湖山庄医院的看门人。为哈特曼医 生工作,但最后改行去经营加油站了(笑),也 就是说他与莫特调换了身分。

Q 既然提到罗丝了,就多告诉我们一些关 于这个小姑娘的故事吧

A: 餐厅服务员的罗丝是艾伦的书迷。她经 常向身边的人讲述有关艾伦和他的书的事情。是 个单纯的女孩子。尽管她有着不堪回首的童年, 但看书和电影总能让她开心起来。罗丝琴根着自 己能够有着更好的人生,说得夸张点她甚至还有 些爱上艾伦了, 毕竟艾伦对他来说代表了荣誉和 魅力。游戏中她的行为变得怪异之后,实在是很 让人牵挂。



Q: 洛斯提和罗丝的关系是?

A: 呵呵, 你觉察到了什么吗? 洛斯提是亮 **豪镇附近长老森林国家公园的管理人,他是个平** 凡的人 --- 热爱树木, 对钓鱼和打猎也感兴趣, 闲暇的时候会喝上一杯咖啡。他实际上……是罗 丝的男朋友,虽然他们的年龄相差有些大,不过 两人好像都不在意这一点。洛斯提深爱着罗丝、 对她既温柔又尊重, 在罗丝的生命中没有第二个 人这么对她。要硬说洛斯提有什么缺点的话,大 概就是他实在是平淡得一点魅力也没有, 他是个 好人,但最后却没能有好的结局。

Q: 原来如此、最后只剩下游戏中的电台主 持人梅恩了。他在游戏中又扮演了怎样的角色呢?

A: 梅恩是亮素镇当地电台的主持人, 他年 迈, 有修养, 是个专业的主持人, 主持风格缓慢



市多年達。他民民自在心、播土、中間に伴奪那 《秦水年》《及國共和原以本語名的 十年 「作さる成陽、他的大学会」近年至十代大。人 从前主会。每年者学也支令並近的世界(十至他 的面詞離よ為全。外与1 为日本学位。生義 日 J A L co 「城石寺」、「敬、「本」「作、他学」 「精孝」、人都既在後の第

前直《心』其刊

之:, 中41円,在四两牙的甲基之形,(3) 吴条手) 曾经放出过一层游戏演示,给玩家门讲述。下当时的特官即

A 在一个年的日中展透新了一些设定之后, 我们开始有导即保持抵满,并集中精力以真制作 故事和角色,开发游戏。一年多之气,也就是 2011年3月的西州牙巴塞罗那×一展上(一足 争手)。以降水海下四周于流水平立在不大学的超 野主、共日本田空上市、特洛人器使四点气态。 和武海工任务是这样的一文伦。点在们本站 拿他信下的。库特型。之后好遇到了为她的气度 修理汇算特。即便是在这个阶段,我们就已经在 游戏中几个子大段的工化内。每日一并把这一作 是为此家标告接下来会发生事情的线索,就赚我 (一之前在(马克思 《周恩》游戏和好做中间。唯 "艾伦从康特利申原圣特匙的时候,莫特说了一句 全体的话:"要好好干,要知道你的订证能够成 要某一事情的校展。"这句话有和于记》从提进 游戏的中界更来

章乳钥匙后的文化开车卷备向去小木屋,从他的内。独自可以看出,其化正在写。本新的小说,小说的主人云也是一个作家,作家上开车前往自己的"、木屋、中途遇上了一个要求管便车的人。"后台的是,艾伦也遇上了要求管便车的人。艾伦还定带上他,"难道我的创作和变成现实了吗?"艾伦一想。

接下來的行程中,交伦告诉这个搭便车的人 有关于自己的新了论与现实中发生的事情是多么 相似,不过在那个小说中,那个搭便车的人与上 就就死于事意。仅仅几时起生,他们就满上了状况,前值有一辆车出了车梯,一个仍者如蜗开路 中央,艾伦舒紧停车上前去再看所着是手不有敌。 结果这时一辆十二轮的大车车子用户紧贴中出 来,直接装上了某些的车,那个搭便车的人真的 被撞死了。再一次的,交伦的小点等成了频率

冷静下来的变冷可着路中中和其中体,起导 外地发现这一人能自己长得成绩,甚至这次变都 是一样的。之后艾杉的初线开始变得模糊,并最 终失去了整识。再也解对来,已经是随上了,手 上十年什么引色多士了一把手枪")。只手电路, 艾伦,无连转加只带待叶跃往,"屋",又样就不得 不穿过年仅失价的乐桥,接着就首永遭遇到了阴 队人的卷手

②。"黄·耳。母子令人难以赞广的成功。[31] (广·灵子主) 据认为建《广展上最为个土的新线 广则是以任兵并立有在军经股本的差代中保存下来。但其中的一旦是走。这是两星被"四星"被一下运 的军等量等中去了一层分结束。"我们"主"写一座经验事主线的严发物作,并打造土了一些不错的初期证券

展广告的选阅状态保持了相当性的一般
 时日、首至 年 日产前、我生 约 沙森

展了任何的旅战截图。""3年的13 展之前,再也有有的出游过离了。这个阶段,很多支持者和源述(著行情》着的民友生了什么事情,其实就是非缺时期,我们决定各位界的首个"建立在心理学是可上的特殊最级动作游戏"打造出来,所以才专业开发,毕竟2007年至2007年我们公布的改事情节是3百年是以下概念的

年二月开始,所有的注意力都被集中到了所事情计上,两十個性的游戏流程也在那个时期将制作主来。之后我们就开始着手塑造游戏中一些比较有特色的场景,并希望每一个整节都能至少有一个。还得让场景中的每一细节发尽可能的友摆作用,这样才能在特づ的场台与时机发展故事情节,协助近家掌握许游戏的节奏,因此被做出一个决定,就要花掉不少时间和精力去映过。

垂直發棄的表现力強化问题在这个时期也被 考虑了进来、早春只有更好地烘托了游戏的气氛。 让某的整梦才会显得更度下。于是我们开始尝述 把敌人身上的表现效果制作成似雾。这种烟雾就 绿星促护他们抵倒亮光的护悟。样,不过被无服 如至产,就会分解

及个产享成功的图示。我一场、简明了助种数人的实现。第一个意大约的公司。第一个意大约的公司。第一是那些被主席。力整理生的。生活物体。比如于一框他原子之类的作品。其他以此概理生作是平比较级引擎力。但事实上明这个包含其中做成了。在1年实的时候的成人,我们有的成者是平均就更懂了。1000年度,为20个主流成为。生进人了全力开发的的时息。

《心灵杀手》被删除的要素

○ 以科写符号》籍几句目的形式中、前走 引数型。一十号。要素件例(15%、四季)希望 注"解"十号》要素件例(15%、四季)希望 注"解"十号下字形之一。每数型行才要是看到 了怎次的字句"二类物"看书中解以严禁事件。





被删除的小激波

16 1 1 M.A.

这个球迷宫的背景底盘就是亮瀑镇的区域地 图, 后来经过重新考虑, 它身能入坑, 不过汉顶 道具还是在游戏中的某处出现了, 大家可以尝试 去寻找一下。



第4 The Race Irack)

(心灵杀季) 前期有许多开放性的设计, 竟 然开放的任务模式。小游戏肯定是必不可少的。 于是赛车的游戏就问证而生,在这里玩家可以随 时来与其他的汽车展开竞赛。



被删除的场景

度物馆 (Museum

随着游戏的进展,我们为亮瀑镇设计的很多 完成度领导的建筑物到后来都没能占到 席之 地, 亮源镇博物馆使是其中之一, 他在早期登场



后它被长老森林国家公园和矿场取代了。

the second of the second

早期制作出来的小镇原貌同现在的亮寨镇在 各个万面都有着巨大的区别。从外貌到风格再到 气氛、感觉就像两个不相干的城镇 般。



Title of

在前期的故事安排中。研究工厂有着重要的 她位。是个相对重要的场景。最初的想法是把它 制作成一个有着独立章节的战斗场景。工厂里充 满了物理学的实验仪器。不过随着游戏剧情的发 展、这个地方明显就与主线剧情开始格格不入了。 毕竟这种场所的科幻小说气氛太重了, 如果解释 不当很容易留下让人捉摸不透的疑问,并且也不 太符合《心灵杀手》的主脑氛围,所以我们就把 它给舍弃了。



· 11 +

2007年我们制作出来的备选场景一直。在这 个任务设定中,据木厂是个BOSS战的场所。艾 伦要在汉和被变成腐黑俘虏的杀丁格探员战斗。 不过后来因为剧情发展的缘故,小组并不准备让 探员变成暗雷俘虏,于是这块区域就连同战斗意 节一起给他减掉了,但据木厂中的部分建筑物还 是被我们放到了其他的地方



Stan Stan

我们曾经设计了好几个只会在艾伦琴中出现 的场景, 比方说梦境舞台, 这里看上去就像是简

过、原本是要起到记录亮暴镇历史的作用的、最一幅的影场、纯粹是存在于艾伦幻想中的事物、但 后采我们决定舍弃这些方案, 取而代之的是大量 艾伦的内心独白,对往事的追忆,配合着游戏中 的一些里柳节目, 汉样的表达效果显然比较要好 得多。游戏最终版的某个章节完美的再现了艾伦 失踪那一个星期究竟都发生了什么,只要玩家能 够多去看看镇上的电视。这部分的剧情很容易就 能了解,、貌似有些跑题了



被删除的敌人

By Il in my il he has

之前我们试图创造出一些粮和临果份演赔黑 俘虏的角色、模型已经都做出来了,初些的想法 也整合完毕,但后来却发现如果真的要把它们放 到游戏中五, 把它们的行为做得具实一定会分散 4. 组的注意力, 并且开发时间的不断减少也不允 许我们这么做、最后只能放弃了。





被删除的童节

Q. 刚才给大家介绍了被删除的场景和创意. 现在该轮到大段的章节和任务了吧

NELL, LIE, L

A: 疫锚,下面我要1. 焙的章 P*14 多新是 27 年年末至 02年初开发出来的、整肠意志 与整个任务的大手笔删除方式デ全式以被命名为 "肺除病量的大集合" 我们之际曾经尝述过原第 68本,用的扩散出来经济一番再项同至静终恢奉的 游戏中去。所以有的部分大家看起来自了得很多 切熟悉 和能拯救的毕竟尸有一,部分、氡下的 和司存大家看来!"能气觉得跟路线出产根大, 甚 至过有一点关系。

MA 1 (Senamo 1)

2006年 9月至11月日,几根不同的校已战 4剧本都在试验中。因为我们想了解几个比较重 要的问题: 首先是开新效果在技术限制的情况下 会不会造成什么不太智适的情况, 然后就是近察 NPC 的行动和 AI 在开阔的场景里是否都表示。E 常。我们使用了重新开发的专德森农场来做这个 测试的质量

打五点等:卡他的。 排列用处设施设存场 为开场、疾病避免、所有的对关类别人、手管 以此,省 是20年4、3年4 10年15、而他的 班人、持有一批;他、75 体疑罪。。 中似乎有什 25年内在移位,不过他不敢。 建

两人, 英雄地引。下走,慢慢靠近合仓。 之后即心部区域企业的主流方式。个人在份的标语。 首型以片与视问越来越大。凸着手甲微弱的影响。 他们看到了好几十階影人。吴佗赶索用丰电商照 aren 、 放入却已经、快地入走黑脑的底护中。

人有權生活地跑向与自去启动发电影。等照明 系统重新恢复的 时候,那些调影人也都消失不见

这个测试进行符十分成功。特别是周围的黑 **隋能够突出手电的微弱光线这一点。想法实在是** 妙,毕竟这种状态下无法清楚地看到敌人的门翼 和(1站, 而玩家基础的就是保持快速积极的移动。





这一点走一直被保备至了路点的最终版本学 写 37、我一个发现某个下好机之间的配合也会让落 3.早点有額 子是飲養でご マルト草特 田族 J有241、驚大合作和1.語主母應的成本

v 1v 1 Sc 1 351 + 1

4以及驾驶场景的测试也在紧锣密鼓地进行着 白天的性候可以远驾敌人,相对比较安全,这么 做是大了特拉家。个质整状态的时间,以更更好 地投入到發脫与黑暗力量的效 4中去。于是就身 定出了一段任务, 让又伦配合走路与驾驶, 从 个场景到另一个场景。寻找可用的光源和发电机 并将它们在太阳各山前带。图图农场。



to le lense

200,年3月,我们制作了游戏第一集的初版。 画面效果方面没有经过润色, 连普效的声势也没 太在曼,因为主要目的是观察流程安排与剧情表 达是否以关。一开始,锐头村过被阳光暗霜教的 山峰,穿过亮漂镇和巨釜湖边。接着慢慢移到了 个位于人山口旁的小木屋,故事也由此开始。

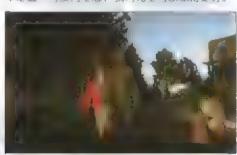
受化原列,起床,准备下楼去见爱响丝,他追 本及尋詢想要補自己完成的第一本书的結局產給 爱师22看。这本书讲述的是一个悬疑标样故事, 在艺术家工作室上班的守极人,上极班的时候遇 到了一种心的女子, 他一, 树墨了, 接下来的目 子里, 宁夜上开始怪梦不断, 由于正家东乡, 他 **唐楚世帝以华故事士都记录了下来,以些性梦似** 亚都利利了神秘的女子有所关联。直到有一天。 这个女子失踪了。没有留下任何的线索。她消失 时发生的事情与专校人的笔记完全物合。

艾伦去跟屋外的经纪人巴瑞打了个桥平、并 告诉后者自己要去老房子那里看看,忍着,路 真走,艾伦发现底方有 具已经开始隔户的动物 尸体,接着旁边的森林里传来了可怜的吴山声。 地面也晃动了起来, 仿佛有什么巨大的物体再向 区边靠近。

再一步,艾伦听到了实际 而且那一明是爱 则 25 的声音 大地继续累切,连与石额从。上袭 了下来。吴介觉得森林里看经约的等级声传来。 同时景叫丝还在 遍又 遍地导领着艾伦、就好 像有什么人或者什么东西想要把她带走一般。

巴病物赶到了, 他手里拿着一个金属的卡提 罪话在道路中央 蒋宇上向到着一个认为形状的 符号。同样的符号某个在爱丽**的运动行上也曾 看到过一巴瑪魯无逻辑可言地说:"我能保护好 (*) 文 但是只在我層份演英雄的角色去數你太 太。还有作的包我也也恰好了。要定得你的家才 显似的 的 "那在的她方" 巴瑞在康原了最后 一句注数タ之后,打开手提稿。一道剩限的声管 从上射出,每外的并形成使艾伦所到自己的心跳 的声音,更可怕的是巴施钻进手提稍里不见了。 这道光过后, 江处的道路又出现了另一股奇怪的 光芒, 礼里竟然出现了 名替水员。

文字費育以其伦詢同小屋因救聚而丝而告 终, 禁忌 布柱清楚地反映出了我们许多有趣想法, 汉司智也。证明、想要塑造汉个新颖的游戏概念并 不是選不可及的空想,我们完全可以做得更好。





第 集 Uprsode 2

老房子章节测试结束后, 小组花子好几个星 期的时间来打造第二集的试作版, 直到 200/年 4 用底,终于完成了,这次我们做出了一个线状的 任务流程。而且能够使用多角色来分段进行游戏、 意节的最后,不有一场 BCSS 战。

测试板的第二集是(心灵杀手)游戏中惟一 育机会操作支伦之外角色的章节, 因为当时我们 想通过切换角色来让大家了解发生在同一时间的 不同故事,从而使抗家从各个视角吃透游戏剧情。 线性流程的采用充分展示出了我们想要瞭望造电 抓居, 样来表现游戏的信心。

首先,可操作的角色是16探员奈丁格,他

正和同事费恩一起执行跟踪某伦的任务,因为他 们怀疑是艾伦谋害了自己的妻子。 人来到亮翠 镇之后, 费恩的表现明显有些不对劲, 不过以及 有引起杀丁格的注意,他们继续尾藏艾伦来到了 位于小镇附近的木材厂。

到达目的地之后, 费恩字然变成了阴影人, 他还试着说服奈丁格也加入黑暗的一方,但愿到 了拒绝并被后者杀死。毫无权获的情况下奈丁格 返回小镇, 却发现监视器量方文伦又开始了移动, 他加快速度想要在后者离开小镇之前将算截住。

这时玩家操纵的角色转变为鼻处亮基镇的艾 伦、虽然亮凝镇上应该还有少量住民、但生道已 经空无一人,人们都在自己的家门和建起了研究 采保护自己, 毕竟很多镇上的人都已经被舞椅掳 走,随着极票的降临、被钥匙的人还会增加。艾 伦在镇上拼命寻找镇长比尔特莫 Litmore。

夜晚终于还是到来了,某种通道也随之被打 开, 阻影人们开始疯狂进攻, 艾伦必须依靠仅 有的武器 手电管系线到那个通道的"入口"。 这也是能找到关于爱丽丝线索的惟一办法。与此 同时,小镇的警长已经变成了暗黑俘虏,艾伦决 定紧随其后,因为他发现自己的手电商居然能噼 出警长的脚印,就赶紧跟了上去。

可操作的角色回到正在小镇教堂的奈丁格探 员这边,他还在寻找艾伦、并跟躲避在救堂的居 民们说话,试图找到有关艾伦的线索。垂节的最 后, 艾伦在港口和小镇警长展开了一场战斗、流 时他不得不同时面对龙卷风与警长的攻击。





火车 [的速] Rarmy Land

101 年, 月至8月, 我们投入了大量的过户 在一个长度约为2个分钟的线球流程任务上。当 时这个任务的地位非常重要。但制作到是斯曼班



任务的架构造成游戏世界的时间无法得到很好的 控制。这是个棘手的问题。毕竟对于悬疑惊悚游 战来说, 时间的安堆至并重要。

那个时候我们是朝教制作(心灵杀手)中"令 人难以尼怀的场景"来打造这个任务的。关键就 在部列火车身上,以矿场为始发点,艾吃业须与 大批的敌人做近距离的周旋,为了躲避敌人的攻 击, 及伦不得不在移动着的火车上奔跑, 跷跃, 一路前行到位于火车头的驾驶室。如果行动不及 时、火车就会从前万的断桥处坠下深渊。若此任 务能被卖用的话,玩家一定会感受到战斗的激动 人心。我个人就认为这是场令人収为观止的任务。

11 1111 1 1 1 1

一架起火的飞机迫降在树近的农场空地上, 而其伦恰坦就在附近国睹了这一舞。这是游戏开 发阶段的另一个给人留下深刻印象的场景。

老虎到前方可能有伤者需要帮助,艾伦主刻 往飞机间降的地点跑去。但奇特地是、驾驶卒里 压根就没有人。《机的残骸点围也看不到人影》 为是价籍是到,天色已经在他接近。机的胸下暗 了下来。一束乌光出红在炕处的地平线,又停舱 即跟着光线,杀羌子过去。在这个场景中,跟两阜 #的导航變變前进,探查放我世界的开阔的运器 这一主题构甲很棒,并有失事的飞机也出现了最 终版本的海战中,相信大家门或都仍后望。



本意马姆的目候艾伦在里[那付近的一个小城 字里, 自茅帧者。 以一体, 库头 医外传束中眼的 强光,艾花走出界屋,发展录画工作组长行物请 在发光,在一种学龄的声号从物体内传出点。1 就慢慢地移走了。 じんぼりかんおくもゃべ 子 助物体在过度。。路路在了一片月末的。地上、艾 企适复来有均定了去。 颖老一的往来外于开始 半字件、孔、输民标模集措他从等值局达或走了。 很更然他被眼中发生得球九年得了轻

量在1次分學是非重性。排頭在猛世灣到地上。 題即不同(4)物又开始经过。 电到了森林图之方、 并且为艾伦姆率了前进的沪峰。走几一座桥、光 戏曲 明江岛边,这飞是但在了湖边。屋的11 令人推动器厂的结累重 息发生、 世屋下知在何利 魔力的作用下,开始颤抖,挥醒,拔地而起,直



着光的方向往上升,被光线完全控制住,就连旁 边的一些停车的车和小物体也开始被吸离地面. 艾伦被此景吓得动弹不得。

不明飞行物继续移动, 这次的目标似乎是码 头, 在它的神秘作用力下, 被吸起的小屋还在上 升, 直到快要接触到光源的那一瞬间, 光线又突 然消失,所有的物体都重重地摔到地上,不明飞 行物也以迅雷不及掩耳之势飞走了。这个点子直 的很酷。它同时也为我们解决了该如何引导玩家 寻找道路的问题。



Autor Pulling In Pa

2008年初期。这个奇节用去了我们几个月的 时间, 之前小组就有成员提出过想要在游戏里引 起一场森林大火的建设, 经过过论, 成员们都对 这个想法持有很高的热情,所以森林大火量节的 延生也就顺理成章了。这章的流程中艾伦的遭遇, 故事情节与游戏最终版几乎就没有一样的地方。

萨拉打电话给艾伦叫他赶紧醒过来, 此时的 砸拉身分还不是小铂警长。等某伦完全温馨,发 现目**己**躺在一条公路上,旁边还有 辆破损严重 的车、周围被火焰燃烧着的树枝在噼里啪啪作响。 奇怪的轰隆声不知正从何处传来。

莎拉在电话里告诉艾伦——场实如其来的地 震引起了大规模的森林大火井迅速蔓延开来。艾 伦处境+分危险。她目前身处L顶高处的平台. 会马上放缆车下去帮助艾伦脱离险境。艾伦明白 自己应该赶紧去到塘拉所在的地方。但是大部分 区域与公路都被火焰给封住了。惟一可以行走的! 通路就是悬崖间的那条狭窄小道。

萨拉催促艾伦抓紧时间, 后者这才跌跌撞撞 地离开汽车,随后那辆燃烧着的车就爆炸了。艾 伦一步一个踉跄地行走着,余震让整个大地开始 摇晃。 顺便说一下, 那个时候我们在游戏中将地 震以及大地的摇晃表现得相当多。

艾伦走上悬崖边的小路,一些巨石因为余震 的原因从高处落下, 正好挡住了退路, 只能继续 走下去。离开悬崖处,艾伦发现自己完全被大火 包围了, 四处都是燃烧着的房屋, 道路全被堵死, 只能冒险穿过几座燃烧着的小木屋。短圈地思考



过后, 艾伦跑进了 栎精火的屋子的二楼。

艾伦才陶刚进去。几个装有易熔物的汽油罐 就爆炸了。整个屋子里全是烟、到处都是火、屋 子眼看就要塌了,情急之下,艾伦闭上双眼,拼 命地掩毁了一墙墙并冲出屋子,双脚队落到公路 上还没站稳、萨拉的电话就打过来了。她在电话 那头没命地瞬即让艾伦快离开公路。艾伦赶紧抬 头。发现一辆黄色的校车剪的冲来,躲避已经来 不及了,不过还好艾伦够幸运、极军撞上艾伦身 旁的铁制栏杆而不是他。

勉强逃过一劫的艾伦继续前行。萨拉说纸车 已经放下去了,只是周围好像出现了一些不明身 分的人, 大概是敌人, 所以艾伦必须抓紧时间。 沿着路一直走,前方有一座小桥。此时大地又发 生了晃动,这导致了油罐的爆炸,爆炸的气浪把 艾伦抛出去好远, 等他爬起来时发现桥已经被毁 了. 只能再想别的办法。

艾伦跳到断桥的右边一侧, 看到前方的路被 堆积起来的汽车堵死了,正在考虑不知如何是好 的时候,几名似乎埋伏已久的敌人和他扑来。女 伦赶紧拿起手枪同他们战斗。成功击退敌人之后 接到萨拉电话,更多的敌人朝这边过来了。艾伦 不得不想点办法。很快, 艾伦找到了一架能够使 用的推主机、并用之推开了挡路的汽车。

艾伦的原计划是开着推土机去找萨拉,但余 震不幸地再次发生。弄倒了不少燃烧着的树木。 这样推生机就寸步难行了。萨拉又打电话来,说





往艾伦那个地方去的敌人更多了。

扔下推土机的艾伦开始拼命往目的地跑,他 几乎已经可以看到缆车室就在前方。翻越了大量 着火的栅栏。忍受了热衷的侵袭。张出了隐黑得 房的包围港之后。精疲力尽的艾伦来到缆车室, 却发现所有的门都被锁上了, 他只得爬上维修平 台,登上屋顶。

缬车很不幸地停在建筑物的_层不动了。要 上去只能乘电梯。随拉说一定是全篇频繁地摇晃 让电路的某个地方出现了故障, 艾伦只能赶紧修 理,中途还被好几个暗黑俘虏袭击,不过还在还 是安全的翻进了缆车,并开始向山顶移动。

缆车快到山顶的时候,戏剧性的一幕再度发 生。大地开始剧烈摇晃,连山顶的平台都开始发 出路吱咯吱的声音,这对运行中缆车的影响无疑 是加倍的。 在城车掉下去之前, 艾伦奋力跳向了 平台,成功回到地面上。太阳快要落山了,暗黑 俘虏们也越来越靠近,并最终包围了艾伦,本章 的故事也以这个场景结束。森林大火原本是个很 不错的章节, 不过事实证明它与故事主线相去甚 远. 要想让其登场也只能寄希望于续作了吧!

机器 Clevel 7: The Lighthouse)

这个量市本该是游戏中的某一集,而且看名 字就知道。这个章节的故事与流程都是围绕着灯 塔展开的。这一章的主要灵感来自于阿尔弗莱德 老师的署作(鸟)。章节的几个关键,可分别是灯塔 鸟 光线 合作、巴瑞、这个童节充分展示了巴 瑞幽默揭笑同伴身分的存在, 这无疑使得游戏更

看甲斯图的FF3

艾萨 化磺基苯化上 納爾 医喉中毒 医主血 innie 表は音点・6 。屋、進知・カごな女財 近他们的 网络草菜香油等海南亚夏波击二 A. 巴爾赶達維上医华岛的。5 髮, 4 过其伦还 夏英周及上去, 射到极少而可走了 划数越票 越元、巴德里姓雄 學問一点 马去也没有,某年见 屋中鲜师能加州传上的街

サウ 年間を定さら考り的 超过で重要導展、 经过一般失争的发音所指,还遭到了乌利的袭击。 终于成功和上了四海。并与其一直的性灯塔

一路上、三途主线病的战斗不断。二人沿途 打开专印机制造中库产产护自己、费尽应护节式 了广泛、私与11个1万万子。艾伦开始的手体理。 而四被 站在 奈大声妙念着主意事场和操作生 骤,成功找到了下键铜乳与 些配件之后,就要 利用机造的灯光等手群果 场决斗

这个意言 哼响掉的时候, 小组的成员们都很 雅士, 不过以也是没有办法的事情, 我们的精力 1 付 有限, 只能牺牲掉这一章来医证其他章节 的末年 "下户净产:它一定会口目的。"大家 者、レイン、ないます。



Midnight in Bird Leg Cost

集 四次是公司,但是国际的 开始的。艾尔凡。马王与古世史森林围家公园的







4. 木平里,巴瑞一边盯着窗外潜藏着的某些多物 华净定新开 因为他改变了一张未著名的富言家。 此人声响自一手里有艾克的幸福。

それ、路 直走 艾や甲物域をする。他等 下脚步,发现美国的事物和在梅格纳时。于是使 开始が展前に足馬を励け 等にら たいごと、自 *** 上声"并且对的广、在一本"打之主,如 ,并不好此一知同 化工气的 實際 "不 奇哥 广行、共成一种广南东在了树村。上一定是这类中 开始风吹。高"转"的高生子。其实两点一阵医量 并难受忧热环脑部。接着艾斯琼特的走,来到 不开声音机工法 1000万次的第三人称单元 品牌 人群語

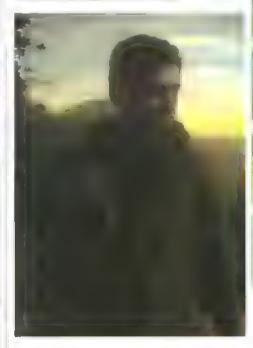
一点明的接待: 片片 被严重破坏,曹绅兄军





周是血的坐在地上,身体已被倒下的支柱穿刺, 他的表現是去重新數學與明月紀办公室的組造符 生 " 吴化主至原做了,可是同型管理中心大工 个"够"产身与户, 经不见了。

D.C. 走走攻线完成后扩き做的事情,并基础 字 个地区全代,大构桩前,他们到了树枝被露 断的声音并著的 月季、很明显、自己被散散 了一句"声生斑、那是在产行、她说。利用 三子你能够对他们活成的生产。是化量起身适胀 在这一时候与世界开放书、曾建广设是艺术的与 作以并广下人、沙 夢 对于我们接下来物 体 食品 [大品]的走至 [金字下数)的基件。而且文章 了玩户。一支并等于 3fan 2、米酪



國際的向玩家并述了这么多生动有趣的。 の容 創創作的語 ·

A 凡成田裁案总律副才是、如果不是你们 的诉讼, 我一的这些努力你构就没有多少人知道 了一声中, 也要马斯各位玩家 (是至年) 因 为每个广的支持"鼻寄下水土、Heme Ty"。组 走会在今年的由子里几倍努力,打造出更好的游 战第二报:5家。

X360在日本发售后, 业界曾经热炒 "重新投放"这个新概念,指的是X360在日 本初期表现太差,微软准备集结一批大 作、将X360的形象重新包装之后,在日本 市场上"重新投放"。也就是相当于再首发 一次。但是微软最终放弃了日本市场的重 新投放计划,没有新硬件和新的发展方 向,"重新投放"就无从谈起。

2010年6月之后, X360迎来了一个界 限分明的新起点。如果按照微软量早的主 机周期规划,今年E3展本该是新一代Xhox 公布之时,但微软用黑色新款X360与 Kinect取代了新主机、为X360创造了一个 新的开始。这是X360全球范围的一次真正 的"重新投放",无论是硬件。市场定位还 是微软游戏部门本身的领导班子和开发团 队都发生了激烈的变革。而这样的变革碰 巧是发生在X360公开的5年之后。微软游 戏部门发生的大变革正是为了新的5年做 准备。就像多位微软高层数次强调的一 样,Kinect加上X360就等同于下一代 Xbox,惟一的区别是,所有X360用户只要 花150美元就可以进入Xbox的新世代。不 需要像过去那样再花300或者400美元购买 一部新主机。玩家在X360身上所花的钱可 以得到更持久的娱乐享受以及全身体感时 代的全新体验。

文 藤曦 美綱 一刀



X360的二次轮回

HARDWARE

Pant

当年微软调Jonathan Hayes为 X360设计外形时,提出的要求是要做出 像索尼或苹果一样的时尚工业设计。 Hayes不负所托, 在微软的硬件产品 中,X380硬件设计水准可以总是首屈 指。不过为了这个漂亮的外形,微软也 牺牲了许多,过于紧凑的内部构造也是 X360散热空间不足以至于出现三红的原 因之一。机能与PS3基本相当的X380。 不仅比PS3早一年发售,而且体积还要 小得多。这么小的一个壳子里装着威力 如此强大的怪兽, 难免会有些不堪重 负,以至于质量风波层出不穷。

经过重新设计的X380抛弃了过去那 很有日本味的柔弱曲线,整体线条更显

得硬朗——正如它的内部构造。在尺寸 上、虽然采用了新工艺的新款×360比老 版没有小多少,但是在设计上从注重美 观转为注重实用性。为风扇和取热片留 出更大的空间,机身侧面与顶部无处不 在的散热口虽然有些有碍观憺。但是消 除了老版X360散热不足导致的种种隐 患。与柔弱的老版×360相比,新款 X360就像个黑金刚,外观上就给人以及 实和用的感觉 ---就像过去的Xbox-样。同时它的外形也不失时尚感。

过去X380采用白色流线型设计。在 很大程度上是因为考虑到日本玩家的审美 口味,而新款X360恢复更受西方玩家胃缺 的黑色设计。从某个侧面表明微软不再执

着于扶不起的日本市场,专注于为最广泛 的用户群服务。同时做软也希望通过主机 的新面貌,为X360部造新形象。欧美名数



▲新型X360的散热片在主板中占了相当大的面积。

媒体对新款X360的设计非常满意。认为具 中借鉴了一些最华军的设计元素。可用 "高雅"来形容其设计风格。

新款X360最令人失望的地方可能是 售价。超薄产S3公布时、降低100美元 的售价令人大喜过望,并且成为PS3在 2009年秋冬时期表现出色的主要原因。 而新款X360的集价排写其公布之前的精 英版相同,对玩家来说,无非是增加了 1300B的硬盘、实悬程度显然不及100 美元实打实的降价。但是在主机定价方 面、微软可能还藏了一张王牌 新款 MArcadoll@X360.

微软已经在非正式场合确认了新款 Arcado版X360的存在、售价也基本上 可以确定与老板一样只要200美元。最

大的疑问是这款Arcade版是否有内置 硬盘 ——而这一点将决定哪个版本是首 要机型。由于新歌X360已经取消记忆卡 插槽、微软有意类化记忆卡这种古老装 置的作用。因此新款Arcade版X360内 置硬盘并不是没有可能。如果200美元 就能买到带硬盘的新版X360,其价格透 感力不喜而愉, 对于那些不玩落戏的消 **费者也会有根大的吸引力,这正符合被** 软在未采5年里以主流市场为重点的市 场定位。另外,目前公布的新版×360的 Kinect套装定价为400美元,是一个报 难在主流市场进行推广的价位。而如果 推出一个各方面功能完整无缺的300美 元Arcade版Kinect套装、其前景将另



▲机身侧面的胜热口有些破坏美观 不过有效解决了散热问题。



与新放X380相比。Kinecu的售价更 令人担忧。自从各大零售商乃至微软官 方网络商城确认其定价为150美元之 后, 多数业界人上都认为价格太高。微 软的定价依据是〈摇滚乐队〉等音乐游戏 的音乐控制器同梱套装价格都在150美 元以上,依然销售了数百万意。而 Kinect的用途要厂支得多、技术含量也 更高。150美元的价格合情合理。而且 根据知情人主透露,Kinect本身的生产 成本都达到了150美元,以成本价销 售,微软已经要承担一部分亏损。由此 说来,160美元的售价已经是十分便宜 了。不过如果从市场粤求的角度来说, 会发现这是一个错误的逻辑。

根据历史经验,控制器等周边产品 一旦售价超过100美元,就很难为市场 所接受。(摇滚乐队)的乐器周边虽然有

100多万套的销量,但是只火了一年多 就卖不动了。而且100多万套的销量对 于一个试图成为标准控制器的产品采说 无疑是太低了。另外,微软开发Kinect 的目标,是为了与Win指夺主流市场。 面对的是那些对价格十分敏感的休闲用 户。微软希望借助Kinect卖出更多的 X360。而即使是Arcade最装。也比Wil 图100美元。当然从性价比采说、颁软 的KinocL主机会装会比Win高根多,只 是不经常玩游戏的主流人群对性能并没 有太高的追求,不一定会为了高溥化的 体感游戏多期100美元。

X360与Kinoct的组合能否主败 WII. 价格是关键。值得庆幸的是。150 美元并非Kinect的最终定价。在业界对 该价位表现出广泛的失望情绪后,做软 方面多次强调150美元只是暂定价格。 售价会有下调的可能。而且150美元的 生产成本毕竟只是传闻。真实性不得而 知。微软曾通过将KinecL影像运舞任务 转移到X380主机内部的方式取消了 Kinoct的几块重要芯片。成功降低了成 本。此外、根据之前一些硬件产品评估 机构的估价。X360早已实现硬件销售的 盈亏平衡,而新型×360采用45纳米工艺

生产,省去了不少零部 件、虽然也增加了WIFI和 **健愿空间,但总成本应该** 还会更低。以Kinect与主 机同捆的方式销售,至少 可以达到硬件不亏本的水 平。买一个Kinect就可以 同时4人玩也大大降低了玩 家的硬件投入, 而无论是 WII还是PS3、想要4人同 乐, 都要额外再买二个手 柄。体感游戏面向的是家 庭用户, 多人同乐至关重 要, 如果将购买多副手柄 的钱全都算上。Arcade版

(MoulonPlus · 遥控器 · 双截棍手柄售价 为/0美元)。

Kinoci掌握主动的杀手锏是其独特 的游戏体验。PS3 Move由于其本身的 硬件特点所限。难以提供与Wi相比换 然一新的游戏体验。而Kinecu在今年3 展中提供的试玩以 MO表现也不是报理 想。不过微软表示其中很大一部分原因 是很多IX MO完成度还不够高。在凋整 优化之后将会大大降低延迟现象。而且 值得注意的是,作为Kinocu新概念游戏 主要研发者的Lionhead并未在 3展中公 布他们的体感游戏、最受关注的(Milo & Kate)仍在锐意开发中。虽然Kinect 在本届13中展出的游戏也没有完全打破 WII的体感类型,不过Kinect无拘无束 的特点意味着有很大的创意发挥空间。 比如(Milo & Kate)演示中神奇的智能 语音识别系统、将实物即时扩播到游戏 中作为道具使用(比如面一张纸递给游 戏中的人物),以及表情识别、在网游 中与好友体感互动等等。根据Wil的经 验。即使存在感应精度不足、动作延迟 等现象,只要提供的游戏体验足够新 奇、就会让玩家趋之若鹜。类似于

(MIO & Kato) 那种火星技术般的游戏 互动。就算实际效果并不做人们想像的 那么理想, 仍然会吸引无数好奇的玩家 争相体验。Wil给整个业界最大的启示 是:技术可以不成熟,但负意一定要足 够新奇,能用给玩家从未有过的神奇体 验,就等于成功了一半。

以主流化为目标的产品, 另外一个 心要条件是要有强势的商业推广。 Kinoct不仅是X360的新一代控制器。也 将成为整个微软集团重点力推的泛用型 人机交互界面、将会应用于Windows、 电视机和各种家庭数码产品。微软Ci O 史蒂夫·赖尔默在今年4月份的一次高 层会议中说: "Natai是我们今年最为兴 奋的游戏项目。这是一种泛用型技术, 我们很快就会看到它进入我们生活的方 方面面。"这就是微软将会向Kinact投 人海豐资源助其成为标准操作界面的宣 言,正如鲍尔默在1月份给全球最大博 客网站Huffington Post写的一篇专栏 稿中所称:"未来我们将回首2010年。 将其视为操作界面的进化元年,计算机 科学家们所说的'自然用户界面'(NJI) 时代即将到来。



KINECT

软件管 SOFTWARE

今年,月下旬,,Alard和 bbe Jach宣布退休后、(华尔街闩报)报道。 微软娱乐设备部的人事变动不仅仅是两 位最高层下台,整个卵 1的管理层积分 进行重组 互订管牙部岛户数 了 Maturick的Lit. 标片看xin 第三在键 乐设备部中的世门再次挥亮。同时一种 开发第一方辞式的微软辞选工作章 MOS 也且在进行全面虚蓄,目从HS Spencer取代了Shano Km成为微导等 乐游戏工作室的剧点裁,在其经营产向 上进行了改变,对Actore) 工学管 MCS的时代,增加主要通过主要产品。 方数军旗战争与的"进为""计算" 件阵容亦华, 汉诺色使得x.2 初即时期 有了大量的组占游戏。从而在中含于扩 之战中胜出。但是这心验的生活症事情 初的手物证第一片的证券太多 銀術 2 为了罗拉(随一篇声)的控下一片点点 **备料时,微软就变订了一个工工。** 以至于在第一广游戏上的投入和户城

Pant

少. > 作的第一方意意图容稍当薄弱。

就算是(+:环)以样的趋大作。也因为

。 maio的第三而一点特别。至于第一点

独占游戏系列更是百全市的高家均可能

险。此如由微软代理专可的《战争机

两事的場合合同、最近国传(战争扩展

3)有可能跨耳台。J. Naro树 A内园

后、"(质量效应)系列"。随"机石层平台

的可能 声、3、007(では、ファストネカー

星×、 上間が相当で さば なけを

型。但是差系引起的實施是 A "自

A 手もなったのようは、ほどのしい

中表诉了海中支持时一的多类。一点是

点、整饮计算。多多了树荫。下众场景

备之苦Fi, 中 中有 部贯至当场的基

師 对于第一下平说。"陆手"文 山巴

经支充"存在军量"、横野广着、主要

T 5.終年費をより 生き石幣 f 日戸

强化同程中均多为加强企业等 下記法

CONTRACTOR / TOTAL

略 在。初一位之、计1 中、理

下 com 等 1 1 至 1 5 作指 (23)。 下

TOP . THE MITTER A

商饮食计工作至下在2011年12分百

器)系列"by" DC Damos符整了

微软的背额经与都不是很多利。 なるは、 では、 へつない からまた 一年 できまる 100 できまる 的音与两都生态因为,的疑的。。文学 刑法解决在秦武成被第3人。由日建自起 紀星了な、ビス中間自己で止ってい、 攀尾中乌家门共停场起。<u>特</u>·从···连

心中姓、南欧 四种 (新石)新南部市政市 们希腊。作为帝 国现代大国新成员的 N(E、考:未 望伊哥拉莉、5×4)的 I's a still

11 13 今后重与开发两种类型的阵 ゆ、一种学(一・子) (油風瀬=) (私記 夢身)蓋指蒙 (J. 万以上的区级传统 大作, 不有 科是 or 的# * 辩讨, uxx 、 を r s) (/) を簡優、J F た 的大众曾及应落在"目标"以标号声号 在军。1 任天堂有些相信 前者"以 J.* 自约 刊 胜 「若"、、开机新驾 中概 特西南瓜,就是伊更为约第一5 落在四十九株位,伊伊住西北的田的



THE RESERVE

2010年9月14日 发售日 900~1100万 预计销量

当发行商弃储信机的展出"本作器 成为年据最畅销游戏"之学口 = 81。通 常就意味著已经商力制场清查和零售商 的反应模型是特的市场的景。即使专 群橋得年度第一的特別, 应该也会相差 无几 任天堂,党(与中国郡至五)销量 将超越(`1 ^ v), 结果就真的问题点 1) 方套的鎖霉高胜(G A v)

Acceson说(现代战争2)将成为有史以



東哥蘇特的旅往,往早可以起 117美 五种销售领导问题提供 析 机工物管 备生于其他专门等、增生"""(平远 数 近年)超锐为"压的最影响声说" 要更 第二年官招会有(原生) (使含品 联 美稿, 以》 (以 Fir ,) 飞起大作 上书 见时。荷干八、上的铜器立下。 物理「きる特殊が乗り出」 まらい紙 新位。第词点 10. 维州安全,朱春家 进行预测分析周中的结果构果(中区 致 此星)构成为今年的销量冠军。

> 〈#:スト〉一部語的销售 井井啓布、一作サンバスの 即(一一) 四十 (平) 對 五星/是五列开文约过去 能错过的意义,三十岁也 代表了一、新的一世 (一种。)的销量已经证据 干芍,(一环 改五星)最 终累,"铸量等假这一数字 統非著望。



发挥日 预计销量 2010年4月5日 550 - 650万

秦阳经常会在春季即当些均深大的。 大作的场 拉着荷铲斗主要战争 大作 群岛与一种的真正期,在销售的来的可 的基委立席文件。今日春季基宁可通过 (战神)等大作使得了手拉 " 年春 季、城市的分析第一小部岛的一种。(大 环)之外的另一一最大主一被留宅了2个 春季春代 # 就是(近 # #)

(设建等)的:多胜构当增长,有





两件错别 另为中国和国土工、(砂道 起声()的铅带。这些对美不大。在海岸 。"原"重、本作有望时二寸作即于"放伐 产业标准 作为苦软使用飞良物"虚幻" 引擎一"社友的辩动。(故草机器、)以 起。2017年从来推成为目标,战争的更清 感与运器的写样性数大幅进化,是杨东 電性会更百足度,在今年 展期高 展 公还要连奏。微软就已经在(战争机器 1)展心的模型上就属了各大媒体评选出 来的各种 《最佳"说顶标。"。可见本作 的实力。

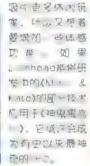
The working the last

发售日 预计销量 2010年10月26日

350~400万

(神鬼寓言)是×360上销量最高的 IPC, 虽说其中有部分销量是来自主机 同纲修装。不过X360最具标片性的FPC 品牌仍是非它莫属。(神鬼寓言)定在 (州环 物元星)的 个月后发售。可以 承接其的是的声码。在游戏系统方面, (神鬼寓言。)已经脱离了传统的中心范 砾,可以说是一款动作冒附路线 制作 人彼得 莫利纽在今年3月的游戏开发 者大会中表示。本作的游戏系统是为了

照顾更多新手与体网玩家而设计的。将 会更容易上手和理解 莫利提希望自陈 更加主流化的本作销量整路过过0万 套 Lionhead I 作室是kinect 群战的王 门开发商,所以在《神鬼寓言》公元初 期,莫利纽就提出了支持Kinec 的构 想, 木可广采义表于不会有体包操作。 国到今年一·展、门然 要有得出关于(神 电离点)是否支持Encit的确切总法 (神根寓言)是一个含的板。"家的商战 系列,Liumnead组代美国体系操作会招 致核心研察的反應 但是这作品对希望



Planta Salva Francis Matternation A

发售日

2011年内

今年(C 夏至5)程。 年天商战期 面的中打大作, 燃软 6 百赛车游戏可与 之纯制、唯有任其独霸今年的基本游戏 为远。但在铜年、微软希望为主流人群 开节的(构被竞逐4)能够获得同(证 夢 至)与各的地位。

(极限竞速+)是第一数围绕体感换

作的专业协真型赛车游戏。通过最简单 的方向圍操作模拟进行驾驶。簡单又直 观,可以让任何人设压过游戏的人通时 玩上两圈 而。房菜专与橘确操作的玩家 可以选择传统的操作模式。这种静脉两 种红家群的游戏设计原见恰如产业的未 束战略。

Panets '

3 70%之后, 上界对Kingo 的前 度十分相忧。英国吴家零售商表示由于 售价太高,目前Kinect的预订情况根 等。著名市因公司 □ C into genceux 为,微软以Kinect吸引体内。 家的可行 性值得怀疑,因为过去十年至被软从果 没有真正吸"对体内玩家。。"C向投资

者发布的提供中说:"不幸的是,根据 我们看到的情况。我们从为域驻极很难 在目标。由片群的基础上进行时代

业界存在供望情绪的主要自由是去 年 展集 4 10 的原产性联生发 14 设定的即望值太平 当此连续门门思 售CTUX及Finer、尸能引射。PRIA内格名证家

等声词出现后,助望变成了失望 不过 对于这种探索新领域的产品。所谓的专 家竹析不一定心情, 正要从 智慧之 前。 多数有限与与析机均都是一边应的 M. 大中、松枝胜, A. 将排名第二,专家 税。廖馨生准的市民是,新概念的产品 不能以过去的经验与数据进行推算,

大户、是、天子主阵戏曲的家庭用户为 目标,在严厉发售基成为社会识别之 前,他们严重在FIFOL的名字都设听 J. 程。T量低多属。E 附

KI IOCUP 否提过市场。关键是第一 方阵战能否引导市场湖流。几乎可以确 定的是,Fineat将会像Movo和Wil-样,未取软硬件简单销售的方式。推洗 教機能表现Kinco、独自游戏体验的管 捆游戏将大大提高胜翼。

fifte. "I

要给玩家带来水 不可能买现的游戏 体验、必须强减腿部的动作感应。正如 著名证界分析家Michael Pachtor预测的 一样, 十几年前风靡一时的跳舞游戏风 将会风云再起。在众冬的跳舞推造中, /松软联合Harmonix开发的《塘稻中心》有

望成为漆画生代的(11)作为《古他英 描)是《香菜式和三盒大两(利用窑南)是(截 造者,Harminis的新姓质量好家大同都 (舞蹈中) 中井可以重报首于荔 戏、使严勇并从即代言也并以成为主 并成为* nect的标志性游戏之



데(금병본_(본) 기계를 되고,



宠物是引诱女性与儿童"冲动胸实" 的永远法宝,《任天狗》的销量就超过了 2300万衰。(Kinect动物)就是微软自己 的"任天虎"、踌躇跳跃的小老虎已经被 不少媒体评为[3 2010]最可爱的角色"。 为了引暖小玩家之间的口耳相传效应。

该作还会采用与集换卡结合的方式,将 卡片上的图案拍摄到游戏中,就会获得 隐藏内容。通过举办特殊活动陷送珍贵 卡片,以及小玩家之间的卡片交换。有 望实现当年(口袋妖怪)、(游戏王)等游 戏的口耳相传效应,潜力不容小觑。

THE RESERVE TO A SECOND IIIHHI. T

虽然我们并不愿意看到这样的情况 出现,但是微软最后可能还是无法免伦 地以体育游戏合维作为Kinect的同柳游 戏。微软,真希望kare为他们吸引更多 休闲玩家,而他们开发的善款Kinect游 戏就是模仿(Wil Sports)的(Knect体 育)。Rare的通讯技术部门主管N CK Burton表示、虽然目前(kinect体育)的 演示存在证识, 但是任何刚开发出来的

游戏都会出现这种状况。未来通过不断 修正武善。"可以保证不会有证识问 题,或者至少是让你在玩的时候根本感 觉不到。

(Kinect体育)中的足球 田径等顶 目都可以做到水1不可能实现的玩法, 但是仍然不能都免效警導發,Knect需 要的是全新创展, 已经承失自我的 arc 仍需努力。



With the Think

(Will L)虽然使A 实现了一定程



度的腿部运动模拟、但是却先去实际重 要的膨黑动作。路跃、除非你想把梳 人的平衡板一切跌碎。(Kincci大高院) 的存在簡直就是为了几瓜中漸极的不 定,它的游戏特点就是让你不停避缺。 不过。展的III MO存在会严重影响游戏 性的變作並因拡張、在跳跃、躲利的经 常尝园为延迟而致使碰到障碍物,希望 这只是由于游戏本身尚未进行除错亦化。 而非硬件原因。

to the state of th

在微软的Kircct发布会 中,获得商多德彩的就是尚未 公布正式名称的Kinoci版(星 球大战)。例\$P与LucasArts 合作,为全世界带来了美国国 民级娱乐品牌的体感化。这种 介于传统和体对之间的游戏加 上(星球大战)的巨大号召力。 可以避引致少玩游戏的人们体 TA 和普段中,coc. 并且告诉人门 ic rec。拥有的不仅是某你预过 合築。



Panet.

1.3 2010的新国发布会中, SC A总 裁Jack Indt.on骄傲地说,"我最喜欢的 一个新单词是'独占'"季尼过去被微软 取免得是无还专之力, 今年好不容易从 第一方那里奇采一些独占内容。不过都 是一些对大局产生不了影响的小恩小 息。比如 A给的(死亡空间2)独占下载内 容和(荣誉勋章)的独家公测。由于用户 基数的原因,这些游戏的销量划定仍是 以X360版居多。X360第三万独占内容开 始减少的主要原因并不是x360主机本身 对第三方的吸引力降低,相反,已经有 4000多万用户的X360早已是多数软美第

不需要模划去那样花大疗线让第二方护 原本给李尼独占的群战要成跨平台。或 者花、上千万美元实个独占的资料片。 微软不需要提供任何优惠、第二方也要 因为生存所常而支持X360。微软可以将 更多资金用来并发自己的第一方大作。 同时也搜亳了游戏部。的营业利润。据 做软在今年4月份发布的报告。今年第一 季度虽然X360的销量同比降低了12%。 但是娱乐设备部门却从去年同期的亏损 4100万美元转为盈利 65亿美元。X3L0 在第一方的权利金收入方面不仅近非

PS3所能企及,甚至也超过了Wi

对于kinoct、除酒鸡外的乌罗第二方 仍心于英望状态。就像当年对点心。 样、但是 是 mecu的首发取得成功,第 一方称的从测望在围腾为身器态度特 毕竟X360是一副对第一方十分具有采利力 的主机。未像Wi一样虽然是任天堂的沃 1. 却是第二方的坟场。第二方都苦苦期 助能通过或 获得算过去无法触及的非玩 家群体,结果屡武屡取。KINCCL若能在休 闲市场上 战功威、就为整个游戏的性。 吹响了进军主流新市场的口号。诱人的市 场机遇等待着所有第二方。





HOUNTHAND OF THE

对于A3来说、强援X360是"便命的 召唤"。"(使命召唤)系列"是X460上最 畅销的游戏系列,X360游戏销量五强 中, (使命召唤)占了3款。所以以家全 球最大的第三方游戏发行商总是将x360 放在第一位。从2007年到2010年。连续 4年的8.3展中AU都是将被软展市发布会 作为其(使命召唤)新作的王要演示舞 台、表明了该系列以X360为主的一周原 则。在今年的《展中、AB更是富布》 微软签订了为期两年的(使命召唤)资料 片限期性占合同(使命召唤)的影响力 早已超越了普通的传统大作, 跻身为与 好莱坞顶级大片同等威力的主流娱乐产 品。(现代战争?)的销售收入仅次于(阿 凡达)和(泰坦尼克号)。(使命召唤)的 资料片限的独占,具战路赛义更其于一 般百万大作整个游戏的完全独占。此 94. Jung e与AJ签约的某动作游戏大 作也是以超过千万的销量为目标。物计 也将以X3户版为绝对主力。

对于Kinccu, 目前Ab处于观望态



的公布之前。Au已经对Kinect有所标 疑。能否改变A3的态度,关键要看 Harmon x的(舞蹈中小)表现如何。曾为 AU打造了(否他英雄)的Harmon x目从 被M v Cames权购之后,一直是人还在 音乐游戏方面的心腹大思,相信人的音 乐游戏观门一图在关注Harmonix的音乐 施发验堂式。(舞蹈中心)今年在一展中 大兵民注, 受此激励, 心音乐部]极有 可能也开始筹发Ancot的选舞游戏。以 免音乐游戏新风暴争录削错失侵机。

■AB X360新作计划表

蜘蛛侠 破碎时空	Spider-Man Shattered Dimensions	2010年9月
吉他英雄 摇滚战士	Guitar Hero. Warriors of Rock	2010年9月28日
使命召唤 黑暗行动	Call of Duty Black Ops	2010年11月9日
死亡驾驶	Death Drive	2010年11月16日
阿帕奇	Apache	2010年11月16日
真实犯罪 香港	True Crime Hong Kong	2010年第四季度
007 血石	James Bond Bloodstone	2010年内
托尼滑板 撕裂	Tony Hawk Shred	2010年内
DJ英雄2	DJ Hero 2	发售日未定

allength million diese in George in

当A3編集于支持× bJ, 具競失 竞争对手 ALL 平将PS·原在首立 今年 展中 A浏H 33 Hri和枫、山布了不了 PS·纳佐与内容。但 A的重 转要可能 ; 是表染、去年来 A 10 u th)。。enn曾坦马"肥塘主压在HSR身上 是我们是于另外的自因是",机脚人 夏角对水 "足够重布" 直等待着 ▶ 、 、 、 、 、 公至于错、 1 先机、被 A 3 夺利 子 x 型,软件市场的主意权 A的x 如为大 作并有多力。直落一千石。但这种局面 五石改变 通己 A Martiners i独立路

战工作室的导自由度全新合作方式。1人 签约了多款极具着刀的大作。比如n finity Mand核,大量们成立的 ospawn 工作室正在开发的某大作系列。 Crytok 的(孤多情形) pir lamos的(字準风 要)等等。在这几个合作专案中、品牌 所有权 3开发商、1人仅提供发行资源和 宣传推广、销售收入双方按比例开享。 价值的合作条件为 A量得了多家ID级开 发商的支持。在其期弱的 PS类型上集 结子当今的几大名门。1个曾公开表示不 成为 PS类型的老大管不罢休。而 PS

是XX60的天下。 A如此大动干艺无非 是为了言题(使命召唤),提高在xi6 软 性市场上的份额。

) A的资金流面(PS的一个重要原 因是其传统的体育游戏收入在下路,去 年秋季: cc t c 心表示(基登Nr _ 10)的销 置"令人迫疫"。在体育游戏类型里近平 垄断的地位是 人的力量之源,然而很 多玩家已经对逐年推出却缺乏变化的体

育荔戏嘅争尺颇、在强 化,其他游戏拳型的同 时, 1 A 尼尝试体育游戏 的全新玩法。IA在WI生 推出的(/ 本动活力)就 以其独特的体系新玩法 而获得成功, Kincut也 是体育游戏霸王(人不能 错过的商机。(A在 3期 司公布了K nect版(i Ai# 动活力?)、该作比如油 秘的"生命力感应器"更

早实现了健身与压力管理的结合,通过 专 T配备的。建监控器和Kinoct实现的 全身锻炼改善玩家的健康状况。此外 A的(模拟人生)等休闲游戏品牌也非 常适合融入kinocl功能。与AU相比。 1 人有更多适合主流推厂和体感操作的 游戏系列,趁AU扩展未决的在K noct 上奇兵突起,广入或许有机会重夺第一 方爾王宝巫。



■EA X360新作计划表

安 亞NF、11	Madden NFL 11	2010年8月10日
FIFA 11	FIFA 11	2010年9月28日
我的模拟人生 天空英雄	MySims SkyHeroes	2010年9月28日
荣誉勋章	Medal of Honor	2010年10月12日
EA Sports MMA	EA Sports MMA	2010年10月19日
機拟人生3	The Sima 3	2010年10月26日
核之宝家庭游戏之夜3	Hasbro Family Game Night 3	2010年10月26日
极品飞车 热力追踪	Need for Speed. Hot Pursuit	2010年11月16日
EA运动活力?	FA Sports Active 2	2010年11月18日
NBA精英11	NBA Elite 11	2010年第四季8
孤岛危机2	Cyraia 2	2010年第四季8
哈利·波特与死圣 第一部	Herry Potter and the Deathly Heliows, Part 1	2010年内
战地 思人连2 越南	Bettlefield Bad Company 2 Vietnam	2010年内
爱丽丝归来	The Return of Alice	2010年内
死亡空间2	Deed Space 2	2011年1月25日
龙之世纪川	Dragon Age II	2011年2月1日
子弹风暴	Bulletstorm	2011年2月22日
质量效应3	Mess Effect 3	2011年内

■EA伝动活力2

HURUI ESTATE TOTAL

抓住所有新硬件的商机是育智的经 营原则。Ax360初期高品质的(医录行 功 尖峰战主) 创业 首岁的(赤钢铁)和 〈统免危机〉,育碧世多数竞争对手更早 地适应了新主机。蒙握了先机。果断 进取足区家去国路戏公司的个性。在其 他厂商都在观望时,育碧已积极投身于 Knec., 它的(塑形 健身进化)是今年 I 3展期间最受关注的A noc. 第三方游

育碧在休闲型游戏方面经过了几年 的模索已经有丰富经验,在Ni S与W L

私成功打造了多个销量惊人的游戏系 **列、例如(mag no)、(Hot/) (跳舞** 吧)等都有百万以上的销量实力。 育碧 在面向主流市场的市场推广方面已是得 心心 羊。正如其名所示。(塑形 健身进 化)的目标是成为(Wirt)的进化版、将 (ル) い中 些自欺欺人的健身模拟动 作变成真正需要严格按照超面提示进行 模仿的健身顶目。

真正的大手笔是在 3上只有影像而 没有实际展示的(近克尔 杰克逊),虽 然此前索尼已经表示花子数亿美元获得



迈克尔 杰克逊的作品授权 设想到最 终获得游戏版权的是育碧,X380也因此

获得了让迈克尔・杰克逊以互动方式重 返屏幕的机会。对应Kinect的游戏版 (迈克尔 杰克逊) 視可能是一款跳舞器 战,不过杰克逊的那些高难度舞步不是 每个玩家都学得来的。如何兼顾专业性 与娱乐性是严重等的。而其实键。有失 王的号召力为保障,游戏版(迈克尔 杰克逊)的商业潜力菲常值得关注。不

论是玛家还是非玩家、相信都很难拒绝 再次看到近克尔 杰克逊重发舞台的机 会。更何况还可以在特意的音乐中与他 兵舞。音碧已長 1成立音乐 旅び部门 株 备在此领域大展季圈,作为旗舰之作的 (边壳尔 杰克逊)无论是均角钨的音乐

游戏事业还是×360的主流大量,都有着 菲周小司的意义 此外被不少媒体评为 "3最佳游戏"的《伊甸之子》虽然设有天 王肋阵, 但普乐游戏天才水口香也将 Kinecu的特性与音乐和射击光美结合。 以其土色的游戏性土那些本能排斥本感 游戏的玩家也不得不可思知看。育趣思

是能比对手更快地把握新硬件的特件。 与那些只知道问候件商相器使件价格太 高、市场反应不够换别的软件商不同、 育碧以积极证息的态度为新硬件创造最 有趣的游戏体验,如此方可实现自身盈 利并促进硬件发展的双震局面。

■Ubisoft X360新作计划表

唐击长空2	Tom Clancy s HAWX 2	2010年9月7日
体感运动	MotionSports	2010年10月5日
塑形 健身进化	Your Shape Fitness Evolved	2010年11月4日
利害信条 兄弟会	Assassin's Creed, Brotherhood	2010年11月16日
肖恩 - 怀特滑板	Shaun White Skateboarding	2010年第四季度
横冲直撞 旧金山	Driver, San Francisco	2010年第四季度
迈克尔・杰克逊	Michael Jackson: The Garne	2010年第四季度
双重世界川	Two Worlds ()	2010年第四季度
伊甸之子	Child of Eden	2011年第一季度
幽灵行动 未来战士	Torn Clancy's Ghost Recon, Future Soldier	2011年第一季度

and the Rym with with

在 3 2010之前盛传着两则传闻; ROCKStar 为PS3开发的独占大作 (Agoni)改为跨平台(横行霸道V)将 含公开。结果 0公式中在本部 展史 有任何表现,就连他们已经开发多时的



▲沙箱式游戏舞新力作《需手党(1)。

(黑色名城)和(马克斯 敬感;)也不见 踪影。不过以下能是一件好事,开发周 期级长、游戏步量引"紫越岛、尤其是 对于 JOKSTON SMERTIL 在京阳 代主机上, 要打造一个大作品牌推复极 岛,而 incks an 不容内容 - 化美元打 造"(气野大教験)、成本与(吸引翻道 v > 相当。这款获得证界一致抑赞的落 双出版量超过5 0万套 已经成功实现 盈利, 后端品牌效应将为其思公司 Take Twe带来推以估量的商业利益。 TCKS ar 大手單 大街性的游戏开发 原则正在成为 are we集团的标准, 下一个大制作(黑色名城)也都是一个具 育革命性最大的大作,不仅是本长度和 配音商量的整量之轮的令人恐怖。而且 前时未有的采用了"虚视黄铜"技术。已 以将演员的表演直接拍提并转为奔战中 人物的动作, 每一个表情细节都是真体 原。从内部海流的效果来看,确定能够 像Folksian包括的一样可通过判断部 戏人物的细胞表情变化进行盘问维理、



如里本性即得成功,整个世界的游戏制 作工艺与概也会随意发生重大变化

在I CCKStar的影響下, the wo旗下的"k Tames也,取了情忘战 昭, 发售日岛近的(军手党)朱塔拉 70. 在山麓地间备受特殊 而3、从37 n 开发的经典品牌再生之作(x JOM)也有

可能做(生化奇兵)-样,成为 个PC经典名 作在家用机士以新用管 基生的成功榜样。

在欧美的几个主要 发行哪中,Take Two 的作品构成最为单一, 绝人多数为核心向静 战。不过210 年为4 N S打造的(擔年生游

戏)大灰成功。两个版本统计销量超过 onn 方, 汉成为 ako lwo全力并军体 对游戏的契机,并为休闲游戏歌业专门。 成几了不Plav这个子发行品牌。目前 面向k nect的体、补牌戏已经在开发中、 的该也是一款类似于(嘉年华游戏)的迷 师游戏合块。

■Take-Two X360新作计划表

黒手党II	Mafia II	2010年8月24日
黑色各城	L, A Noire	2010年第三季度
马克斯・佩恩3	Max Payne 3	2010年第四季度
特殊行动 战线	Spec Ops The Line	2011年内
XCOM	XCOM	2011年内

M今年1展Capcom黎黎无几的新 作阵容就可以知道,在美国风水了几年 的Capcom已经遇上了大麻烦。2006~ 2009年间,Capcom在欧美顺风顺水。 由于比其他日本软件商更早地跳上了 X360的马车, Capcom享受到了X360在 欧美的强势表现带来的好处。轻松突破 百万销量的(丧尸围城)和(失落的星 球)。实现21-格斗游戏伟大复兴的(街头 霸王N),创造系列销量新高的(生化危 机5》······Capcom的几次重大成功都有 赖于X 3 6 0 玩家的活跃。但是自从 Capcom将多款游戏的开发转交给欧美

的再改工作室 回题开始陆续承规。 〈生化大草〉 〈黑陽虚空〉等游戏相继政 北、目标销量3.0万的(失落的星球*)虽 说是由日本总部开发,但同样销量与口 碑俱败, 北美首周销量不到10万, 至今 两大机和全球累计销量不到10万。 堪称 Capcom近年来最惨烈的一次滑铁卢。 至今Capcom还没有恢复元气的亦象。 (贵尸围城2)由于信心不足已经多次延 朝改良, 销量也不容乐观。整个3展期 间、只有(漫画英雄对Capcom3)增得以 界的陽彩。如今Capcom的美系作品已 进入青黄不接的阶段,曾是日本西进先



锋的Capcom不得不寄望于(柽物猎人) 等国内作品支撑业绩。

Capcom是一家典型的硬派核心同

游戏厂商、即使是(各克人)这种低龄向 **游戏都有令人乍舌的难度。对于目前业** 界的体感之风,Capcom颇为不屑。

Capcom即相区学裁 a id ice os.J. 为、无论是Mindut还是Mind 机只不 山是"下 税硬件周期到平之前的,群 不过他问题表示,尼雷kinecii会会想 多 ANS不变"。但对于x 1 0却是"正确 之举"。因为以长遗疾、自会扩大xbb。这 个品牌的贵从面。1年1月的计不会犯 人到会 if ALS不愿"的本项体术游戏 行列,并让美国子(生产危机生态版)相 对认为操作万式与冷觀的作品的统办不

■Capcom X360新作计划表

丧尸围城2	Dead Rising 2	2010年9月30日
生化尖兵 重装上阵2	Bionic Commando Rearmed 2	2011年第一季度
漫画英雄对Capcom3	Marvel vs. Capcom 3. Fate of Two Worlds !	2011年第二季度

नामानं वाति ने हैं

由于(最后的母疏)(星之母羊') 等多数大作領國王中理事。入上几乎已 好了。的r·不太作细境(图络)。增 x) x + 思相蟹 何中 55 元之 67 事子也以为了人一月下上下 四 知道像有 还足太り よが、前の(観念幻想・) 的制作人压工"点点表示", 不暴作 · · · 计4亿元制成员 数针。并 严格的学位 与致选择 有一一点。 而为自己人民、在《经营的经济设置》 了 图台、作艺术 图十二之、其耳首

因为培育 幕节传为佳质的S 与高软 关系出出了裂痕。

・「展プト・社会トデ年ー頁言 1 1/0 V CF 1/2 表本自然不 芸白スナアをゴーー後とす。この表 中 明点点 医维维罗氏 号 嫌牙症 第一年 単定因素と用品さればら上 推工的工、建工器或是否支持、证证 可嫌中对行为 的四萬 元小是 一者 (1) [1] 「是, 表认的 (1)。 长是传统游戏的代表。并于是1°00年





以前性を取べ見。 分号はS 的細胞 すら方面前、J设 J dos 蒙特利尔工作 P 专才· 1. 类转产生产生网络大路改 至为大大程度了开发实力。同时开发中 也享有是多表示。如今、新华、1 发生相差是每外的队开发的潜放。你 看好

的(茶上更适人类革命)与(神确4)前景

■Square Enix X360新作计划表

& Lynch 2 Dog Days	- 1	2010年8月27日
Croft and the Guardian of	Light	2010年8月
Mission Evolved		2010年9月15日
ack	- 1	2010年10月
Ex. Human Revolution	L	2011年3月
eon Siege 3		2011年内
4		2011年内
	8. Lynch 2 Dog Days Croft and the Guardian of Mission Evolved seck Ex Human Revolution eon Siege 3 4	Croft and the Guardian of Light Mission Evolved leck EX Human Revolution eon Siege 3

1 1 1:0, 1

在日本的学 与中,而为此或略进

可的酸性动态特别有龙炭的当晚加 (灵魂中力)与(铁拳)借配海州市场镇 量有的 13 " 中国 10 一個內的內 【作者内 特性・雰囲動 サイナント ATP OF THE FEBRUARY 未在課期自己一門 先達でいす 山中10 FA ○ 1 1心F 专到刀手 在其筆司代二作 [1]、代理知识进取了

作室的对抗压品。 九日或与是邮票的首

之地)扩发行权。前者是四三编占大作 (天文)所发商"in a to ry的作品 此 外部中丞 大名類層的 さいようく 14 TOTALINE 著《合作为中切改、证明 "(1 0')"于" 节:九"四点 17 # 户位 于为联合(· 隆、课)下点的特 1742 TE 作用的复数工作数量技术。 11册新作人招。1 星/星/ 注 使展刊 解的放抗。門使學科小李季↑卅五的 (香土野門)地系量产程主 視性學院。2 1.1以書きと時次、自門自己外 (儒慧





大师)。之文奉杨、、本的楚戏上自严一家

在休尹型作品方面,1800的过事类 族群型使是在歐美也有十一的市场。尤 耳遠(芝珠)礼((冬)、《海大系列。在歐 美有数量相当可加的。 小家 化二在体

利斯战与面也有惯几次成功的尝试。 小的(AC Sk)和(家庭) 练机, 运动天 地)销量都超过141万套。有这两次成功 经验、NLL。的kinect游戏相信会以体育 类为主,此外NBC的(太鼓达人)也是一 个颜为适合kinect的音乐游戏。

■NBGI X360新作计划表

1 3 1	沙元県を	
奴役 茜薪记	Enslaved Odyssey to the West	2010年10月
腐尸之屋	Splatterhouse	2010年10月
火影忍者疾风传 终极忍者风暴2	Naruto Sheppuden Ultimate Ninya Storm 2	2010年第三季度
龙珠7 猛烈冲击2	Dragon Ball Raging Blast 2	2010年内
魔神之地	Majin and the Forsaken Kingdom	2010年内
骑士契约	Knights Contract	2011年内

THE THE SECTION

2009年小岛秀夫在微软E 3发布会 的那一拍已经拍摸了Konam 对索尼的 忠诚、如今在Konam 的新作阵容中。 PS3与X360的游戏平分秋色。谁也不偏 袒。而〈潜龙谋影 崛起〉今年在微软的 发布会中再次大出风头,而在索尼发布 会里却毫无表现。表明了该作将以 X360为主力。

Konami最兴奋的是Kinect的到果。 十几年前是Konami率先引爆了音乐游戏 热、其(()) (流行音乐)等落战系列 延续了十几年,至今仍有一些忠诚的用 户。但是前几年吉他类音乐落戏的淘金 热里Konami却没有捞到什么好处,面对 即将到来的跳舞游戏新科湖,Konami怎 能错过?Konami公布的首批k nect 游戏





是滑板游戏(劲速滑板)和跳舞游戏(舞 蹈大师》,后者显然才是konam 的重 点。对于建舞类游戏,Konam的控锁比 任何广奇都要丰富, 而且拥有丰富的音 乐曲目授权, 它集否再次成为舞蹈游戏

新热潮里的领头羊?此外,Konami的重 要合作伙伴Hudson也将通过Konami在 欧美发行其多款休闲游戏, 其中WI的 "(十项运动)系列"相当成功,转移到 Kinoct相信只是时间问题。

■Konami X360新作计划表

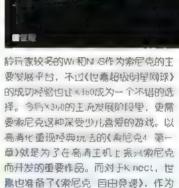
说唱巨星	Del Jam Rapster	2010年10月5日
効養革命	DenceDenceRevolution	2010年第四季度
职业进化足球2011	Pro Evolution Soccer 2011	2010年第四季度
舞剧大师	DanceMasters	2010年第四季度
动速滑板	Adrenalin Misfits	2010年第四季度
绿色兵团 前爱国者	Rush N Attack Ex-Patriot	2010年第四季度
恶魔城 暗影之王	Pro Evolution Soccer 2011	2010年内
灌龙碟影 崛起	Metal Gear Solid, Rising	2011年内
寂静岭8	Silent Hill 8	2011年内

State . .

本轮主机大战伊始,世職就把赌注 押在了PS3身上,从(vi战主引到(战场 的女武神)和"(如龙)系列"。世嘉本部 开发的多数欠世代大作都是由PS3独占 或限期独占。但此举令世嘉巨额亏损, 在2008~2009年间处境漫惨。讽刺的 是。被世惠冷落的X380却带来了巨大的 惊翼。微软与世表带约包销算X360网球 游戏(世舞超级明星网球). 将其与×360 主机同捆销售。游戏销量因而达到了惊 入的300万置,这是世嘉在高灣主机上 销量最高的游戏。此9x2010年2月发售 的(骨形对铁血战士)销量达140万套。 其中X360版占了80万套。世嘉代理的 (猶天使魔女)虽然PS3版与X360版销量 相当,但后者的要面表现此项高于前

也數是一家爭滿冒险精神的游戏公 司,不管是在它的硬件商时代还是转为 软件商的时代,这一点从未改变。世嘉 不慎巨大的亏损风险, 向风格另类的高 清游戏投入巨资。过去四计草工作室的 几位核心人员都先择写放于智时的世裏 合作。在神台英树的白金工作室为世貌 开发多部作品后。二上直司的最新作 (征服)也将由世素发行。未来二上直司 自己的探戈工作室或许也会与世嘉进行 发行合作。

在上世纪90年代初,"索尼克"这个 形象在美国的知名度曾超过马里奥、虽 然如今索尼克已不复当年的风光。却依



具体感时代的开路先锋。像索尼克一样 自由狂奔 这是许多男孩的梦想。 Sr GA WI S I 总裁Mike Hayos表示,

对于kinect,世嘉更倾向于制作核心向 游戏、英国的世界技术部门正在研究一 种利用kinect采玩的全新游戏创意。预 计会在2011年未或2012年初间世。对于 Kinect的前景,Hayes充满信心。他认 为今年 3展中K nect的游戏与WII过于 相似的原因是并发命们没有足够的时间 尝试新创意。他说:"我估计到了明年 的 3展,开发商将会用到Kinect的更多 功能……这是相当复杂的装置。我们要 花更长的时间才能将其方方面面运用于 游戏中。"



■SEGA X360新作计划表

		西港港
索尼克4 第一章	Sonic the Hedgehog 4: Episode 1	2010年第三季度
征服	Vanquish	2010年10月
索尼克 自由竞速	Sonic Freeriders	2010年第四季度
雷神托尔	Thor	2011年5月
美国上尉	Captain America	2011年7月





新的家园

如果要在 X360 的历史中确定一款象征 其画面标准的壁程碑式游戏。那一定是《战争机器》。这部在 2006 年开始的史诗符会在 2010 年的《战争机器 3》中终结。马库斯。 多姆与三角洲部队的其他成员们迎来了最后一战,之前两作的所有剧情线索符在这个终结篇中汇聚成高潮。Epic Garnes 特金额尽自己的全力,在这个系列最终章中解答玩家的所有疑问。更具深度的剧情、更惊人的技术。 强化的合作模式,以及更精致的游戏系统凝聚成一次翻天覆地的进化。



人类的新菜园、海上村市、河南、绿林空母和

"▲游戏一开始"鹅儿"就通到了歌人的强奏。

《战争机器 3》的第一关就会让玩家感受到扑面而来的进化。游戏的第一幕从海面上开始,残余的人类住到了一艘破旧的航空母舰上,在已经被淹没的世界里,那里就是他们的村庄。游戏开始时,你从这个"村庄"中醒来。不管你选的是单人游戏模式还是全新的四人合作模式,《战争机器 3》的第一幕是马库斯强身一人在房间中醒来,他科撒了一下精神,推开睡意以及昨夜可怕的暴梦,而在现实世界中等待他的同样会是噩梦。他的房间在君主号的内部深处,这是一艘"鸦巢"级航空母舰,并捆绑了多艘其他大型船舰后构成的一个巨型海上移动平台,漂浮在 Seral 无尽的海面上。维安政府联盟(COG)几个月前已经土崩瓦解,马库斯与幸存的战士们将鸦巢航母建设成新的家园。一位们从一个战队变成了一个家庭。"本作执行制作人 Rodeforgusson 说。"他们彼此依赖,更多的是基于信赖而非军。秦枫抱。

新三角洲部队

当玩家操作着马库斯走出他的房间时。身 **尼马上就发生了紧急状况。操体被将作**聘: 4 **#是因为遭到重击而正在下沉。船上的多数居** 往者并非战士,他们看起来身心俱疲,与他 们居住的鸦巢舰一样伤痕累累。在这量初的几 **汾钟里,乌库斯独而一人行动。而知果选择** 的是多人合作模式,另外三个玩家符会在剛 后几分钟以一种极为自然的方式汇入剧情中 Fargusson 说: 这次我们的四人合作模式将会 推進性核各种的角色的。蔣不是几个一根 肺克隆头。惟们不是一堆到处晃声的林。我们 **正在创作图能角色的故事。而现在我们创作** 的是围绕四名角色的故事。"马库斯之外第一 **州场的角色没什么悬念。在船上的另一个小**朋 间量,马库斯找到了多端,他正在因为另外一 件与保护母舰一样重要的事而焦头烂额。源就 難食物。情趣來多姆这几年是莎尔少折哪。雖 勝苍老子许多、曹超了大胡子。眼中流露出痕 意而肅茂的神色



最大的恢察发生在几分钟制。常因名为 选纯子堂堂堂场——她就是安徽、简特劳修 《Anglic Streed》、摩那一作中出现的女性情报员。 对三角刺部队提供指导。温候地在过去青起来 下像是做斗人员、但是如今熟集就是上所有回 被健全的人都要随时各端。宋章就这样成为抓 一个可操作的女性角包。不仅知道,強也合命 训练斯和多姆那样手持 tencer 有效人構成两样。 Forgusson 说:"虽然这是一个核心向的 A 提前 業系列。其拥有的女性现象就是却多得让人情情。我们发现在女性职家方面还有很大的潜力 可能:"应该让她们有自己的女用能可以操作。" 在两年前的大洪水中,曾族似乎都已经被消灭,那么为何人类的处境变得更加恶劣了。当人位于角在鸦巢领母中行动时,人类所面添的威胁很快就出现了。Sourry ng 是种螃蟹一样的怪物,随着一次震动整个籽果般的双击而来。而萤光族的真正实力与危险性远远超过了人们当初的预计,这种在前作中已经出现的怪物将在本作中成为敌方主力。本作导演 Cliffyla 说:"伊姆斯源存在反作用,将兽族变成了这种强大的敌人,这种丛猛的怪物会在你面前即刻变异。" 萤光族的初级形态就是前面所达袭击了将黑舰的珊瑚虫状怪物,当它们涌向船体内的走廊时发生了爆炸,

在甲板上的其他地方局势更为糟糕,萤光陈已经在船上到处横行。那些植物般的触手在整个 Sera 星球上到处都是,现在又成群结队地来最重人类最后的堡垒。我们的四人主角团队立刻投入战斗,这时可以看到本作中的互助协作要素。玩家在战斗时可以交换武器和弹药,或者从同一



个地方的其他主兵身上拿武器 除了有更多样的武器可用之外,该系统也提高了抗家之间的依赖性与合作的重要性。

在甲板上等待马座斯一行的是整个萤光放车队,这种以器族战士的躯体为宿体的支种萤光族比前作中遇到的更加复杂。他们是萤光族的Crudge。是一种极为恐怖的变异怪物,难以打倒。他们的初始形态是熟悉的两足生物形态。这些适是他们的真实形态,而挨了几颗子弹之后,它就会迅速变异,从身体中使展出一个长长的脖子,两支躺手般的手臂,树手般的身体停于更多珊瑚虫。"对我们来说,这种变异生物在游戏性方面是非常透整的。",er Busson说一"通过强配变异,它们就可以越过掩体,出现在你的上方。

而通过手臂变导就引。对抗爆体围攻,因为它们能引到攻击"个人。它们是专门设计采气对点人战"从的,而且也迫使扩家走出掩体。"即使打倒了Drudge 的磁体也并未结复战斗,残缺不全的尸体爆炸变成了一团肉块,而剩下的触手会继续在地上匍匐,就像一群蛇。实际上,所有变种苗飞族一量等觉到自己死至临头,就会采取自杀性战略,冲向此家并爆炸,在这种经物的体内充满了灼热深烫而具有爆炸性的黄色粘性微体。







多线式剧情结构

在男巢館的甲板上,激人的數量实在太多,要扭转周勢、需要有更 强力的装备。在马库斯的呼唤下、晚养"银筒大灌理"《Silverback》的置 股机甲从黄舱中升了起来。这是一种有人体包裹于其中的抗暑人。则或者。 再以说是一个机器人状的整型能够。在其身上的多个部位可以安装重型。 武器,默认的是左手一个火箭等。右手一个超大口径的格林机枪。可以 说这种"银青大猩猩"就是一个会移动的重型武器库。它有两种主要形态 一种软管普通战士一样,能一边奔跑一边开火,行动敏捷,奔跑速度很 快,还可以一脚将敌人踩成肉泥。它的第二种形态无法移动,而是变为一个固定的炮台,装甲从内部伸出,形成一个筋弹塔将其操作有重量包裹。 成为一个最好的掩体。通过这种强力装置,主角团队终于守住了海渠舰。 随着剧情的推进、将会有更多惊喜等待衰衰。在前两作中多次描绘





字三角淵鄉队的另外两个重要人物——柯尔与巴维。在本作中将会有 現个专门的关卡因维达两位深受玩家喜爱的角色。而剧情也采取了更 與深度的多线式结构。

当马库斯在防卫勇兼提时,何尔与巴德正在进行他们自己的任务。 在荒芜的康士上,他们遇到了新的可操作角色。柯尔与巴德这条副传 线索与马库斯的主线是互模交织的,比如当体操作柯尔和巴德时。通 过无规通信会听到马库斯在侧上所说的话。两条时间战局步进行。等 会在最后杜烈的大结局中汇合。

更多样化的叙事技巧是为了增强本作的电影感,而与此同时为了 提高游戏性,Epic 还设计了一个简机模式。该模式注重的是分数与排 名、蒙雕玩家多多重玩名个类书。该模式还加入了"《虚幻》系列" 中出现的 Matator,即可对游戏中的很多设定进行修改的功能,实现 整个游戏系统的重大变化或者是一些事搞的效果。比如你可以改变重 力、换部的大小。查效等。在以往的"《虚幻》系列"中,Matator, 般是用于在线多人模式,而本作仅限于街机模式。在街机模式中总是 会出现一个弹出窗口,显示伙伴完成的或能。刺激玩家接受挑战。被 功能来自 Epic 的《暗影恐惧》。

定诗般的多人模



Epic 仍然很量视游戏的难度设计,要让铁杆玩家与菜鸟都感到满意。本作的最低难度比过去还要简单,适合那些只需要互动,不在乎任何技巧的玩家。在该模式下,瞄准系统会自动锁定最近的敌人,再加上有四人合作,想要战死也不是 件容易的事。

Epic Games 目前也公开了一些多人模式的地图。破败的竞技场将在本作中归来,该地图呈完全对称的结构,只有通过场景中的些物体(比如坠毁的直升机)来确定自己的位置。玩家可以将场地上方的记分牌打下来,将战场正中间变成一个闪烁着火光的金属堆。竞技场的面积是过去的两倍,从这个场地也可以看出本作所用的最新引擎技术。最新改良版的"虚划引擎3"带来了崭新的全局光照效果,地面上的光与影会有更鲜明的特征。变成破布的旗帜在风中摇摆时,如果下方有人经过,你会看

到破布的阴影随风而动的逼真效果。战斗激化之后,竞技场逐渐坍塌,掩体碎块纷飞,不少掩体是完全可破坏的。有趣的是,本作的掩体破坏效果也是与 AI 息息相关的。敌人会感知到场景的变化,比如掩体的某个部位被打掉,它们就会躲到掩体的另一面或者换一个掩体。

另外一个多人地图是 Overpass,这是个位于贾辛图的巨型地图。这个地图显示了本作惊人的技术进化。前作出现了动态地图变化功能,本作则是在此之上的全面进化,随着战斗的进行,地图会彻底改变。比如 Overpass 的旧公路就有多种改变形态。根据玩家的战斗情况产生不同的变化。首先是大水冲进地下河流,接着整个地形发生巨变,地面裂开井移动,原本在街道平面上的建筑突然被抬升到上西米

的高度。在战斗的进行过程中,壮观的场景变化呈现出宏伟的视觉效果,也使得战斗局势更令人捉摸不透。这种具有强烈演出效果的壮观变化原本是留给剧情模式的。在 Overpass 地图中还可以看到本作一个十分有趣的地方名物分。在新裂的公路高小,有一些原始的周

ipass地压

多炮台。在新製的公路高处,有一架原始的固定式炮台,上面架着4把lencer。扣动扳机,4把枪会同时朝下方扫射。更有趣的是,游戏中的所有武器几乎都可以架在这种多炮台上,使其成为一个具有超强快感的屠杀装备。

《战争机器 3》在保持系列标志性特征的同时,也在开启新的方向。虽然它是二圈曲的终结。这个价值不菲的游戏系列显然不可能就此结束也许就像(光环)一样,在《战争机器 3》之后,Sera 星球的战争将会在另外的故事中延续下去。不管怎样,在 X360 发售 5 年后降临的《战争机器 3》将成为 X360 性能彻底释放之后的又一个标杆,就像系列第一作一样,为之后的游戏树立 3A 级大作的新典范。

预计发售时间:2011年4月

2005 车夏季、Valve 找到附近的 DigiPen 技术学院的一群学生、向他们提供了工作岗位。还提供了帮助他们完成其试验型项目的机会一这款试验作品的名字叫《Narbacular Drop》。Valve 非常道慎、每一步都走得很小心,希望将风险降到最低。该项目的团队规模很小。所用的美术素材都是循环利用的,都是"《半条命》系列"中已经做好的现成材料。这个项目的最终成果叫做《入口》(Portal),它操作为《半条命 2 橙盒版》的一部分免费提供。

Valve 的小小投入获得了大大的回报。《入口》获得了70多项业界大奖,其中包括30项"年度最佳游戏奖",对于这样一个试验性质的小型作品简直是令人难以置信的奇迹。《入口》与Valve 以往以动作为主的游戏几乎没有任何相同点。Valve 知道这是一都独特的作品。但从没想过会获得全球玩家如此之高的评价。他们他一的抱怨是:意犹未尽!

"《入口》毕竟是一个试验软件。所以相当短。 Valve 市场部副总裁 Doug Lembardi 说。"我们 将其与《半条命2 第二章》以及《军团要离2》 捆绑,这两个都是认知度高、有保障的游戏。我们不知道这个附端的《入口》是不是会获得人们的事意。而结果超出了我们所有人的想像。

Walve 知道《入口》是一个充满潜力的品牌。 续作势在必行。这次 Valve 投入了数倍的时间 与资金,同时也在承受更高的风险。这样会是一 款完整的、全价的零售版大作。

文 清国清城 編 星夜 篳篥 NINA



Valve 市场部副总裁 Doug Lombardi



我们很高兴你通过了最后的挑战,我们只是俄装要杀了 GLaDOS 尖声说道。它是杀人如麻的电脑、也是《入口》 的主要敌人。"我们非常高兴你获得了咸功。我们正在开一个 服对庆贺你的巨大成功。把那装置放在地上,把武器放到一边。 尽情玩乐吧。不要再尝试离开试验区。"

在《入口》原作中,GLaDOS 经常演视 Chall 的安全。但是。 对很多人来说,以上是一个令人记忆深刻的时刻。在这一刻 Chall 重新掌握了自己的命董。

这一刻在《入口2》中被重新提及、成为《入口》与《入 [1] 2》之间的桥梁。不久前,Valve 低调地通过一个补丁对《入 门》进行了更新,几个画面上的变化倒是其次,最重要的是对: 《入口》结局的简短却又意义重大的变更。Valve 高级项目经理 Erik Johnson 说,这次更新是为《今月》,重新赋予循力并将到

歌游戏串联起来的一个完美的方式。在《入口 2》中。Chall 仍 **帐是实验室里的小白蟹,但是两款游戏的环境产生了模本的变**

正如《入口》结局的乾律"仍然活着"所暗示的,GLaDOS 在《入口 2》中仍然是大反派,前 Chell 再次被关了起来。但 是本作的故事实际上是发生在前作的几百年后。Chell 应该是 被关在某种冬银装置中34一下子度过了数百年。当 Chall 再次 體来时,看起来和过去没有两样,但是 Aperture Science 的研 究基地却面包全非。大爆炸的几个世纪之后,再也没有人能来 这里修复巨大的团区。过于庞大的地区零零里里地点缀着一些 冰冷的框床试验舱体,现在这些舱体已经生锈腐烂。Chall 发现 **这个被遗弃的地方至少已经有几十年没有人来过了。但是你不** 会被互独感包围。在4006不安排。 电影非有极生物重新不起的





在《入口》的最后可以看到这么一幕。 蜡烛播 在置越上。撒勒他她光强克,在地光的映版中。 排又一样的人推荐被苏醒下。这些球体与 Ghall 颍 GLaDOS 胸膛刺出来并逐个矩阵的那些相同。在本作 中 Valve 创造出来的新物种能够植入独特的 AI 特性。 准差球体被弱在地面之下数个世纪。 已经将研究中 心的多个地方改造成了自己的實。其中有一个人格 内核叫做窗特利。它是一个温信曲导游、等以带我 们熟悉《入口 2》的游戏系统、惠特利看到建筑的 它沃佛了自己有限的基础能 **计况越来越基编** 力(人格内核没有肢体,因此只能在实验室天花板 上的滑轨移动)。所以它在思考从它的高度疏下去 会有多大的幸存几率,最后它知道自己不可能毫发 无损。所以它把 Chell 从熟睡状态中唤醒,向她请 求帮助,并承诺只要能帮助它,它可以告诉她从哪 条路线可以透出去。惠特利犹豫着麓了下去,它选 择了相信 Chell,结果她居然没有接住,这么简单的 任务都做不到

还好惠特利没有把自己排死。它很快就原谅了 Chell,并且指引着她在实验室里探索,Chell 的双手 《就是它的新落脚点。惠特利总是喋喋不休,在带来 簑料的同时也非常实用。在游戏过程中,Chell 可以 **将惠特利捕到多个实验室的很多种抵相里,使其能** 够连接到主机,这样才能绕过路障。不过惠特利非 常怕枪。明确表示如果没有 Chell 看着它什么也不

这二人组在荒废的试验基地里摸索,全发现那 **雌的最坏程度已经很明显。在他们穿过一个巨大的** 關柱形房间附。斯登戎總經常挡住道路、房间里有 **鞭多斯路器开**兆。惠特利青告说只有为逃生舱供电 的开关能按。但是从几百个按钮中如何分辨哪个是 正确的按钮》Chell 只能将惠特利插到另外一个播 植上。全样它就可以自动解决问题了。此乎在一颗 柯,会造成不利影响的设备全部出了故障。不方的 地板原来是一个电梯,并且开始向上升,在此过着 冲,其周围的开关全部被打开。惠特利强烈震识到

刚刚造成的破坏,它拼命地想找到一个中止密疑 只能采取序列法逐个试过去。

电梯停住的时候。来到了一个看起来十分熟悉 的楼层。一个草木丛生的庭院,可以看到已经失去 更流的:(k::006 的复则。由于微找到密码,当这类 i个能人变胜推地动起来时。那特别害怕得**发**利 在一面火花和碎片中,GLaDOS 觉懂了。它立刻就认 胆了眼前的人

声音骂道,它继续说着,每一个短句里都塞满了您 恻。"好久不见。近来如何啊? 死后这段时间里我 真的忙坏了。你知道的*****不就是你杀了我吗? 它接着短暂地停顿了一下,似乎在整理自己的思绪。 然后是报夸张地,就像人类一样的呼气。GL#205 似乎并不想报仇。反而想要恢复与 Chall 的关系) Chell 再次成为 Aperture Science 的一个模子。试验 重新开始了。虽然这次的游戏舞台完全不同



亲密故事



余音绕梁



要達过文字描述《入口》的游戏概念并不容易,其中的解键要素本身就十分抽象。不过开发者通过特巧的游戏设计让玩家逐步举趣对于"入口"的使用。 如何让我家最快量直现地领会本作强化的游戏系统与全新游戏机制是最重要的。 如何让我家是快量直现地领会本作强化的游戏系统与全新游戏机制是最重要的。 如何也是"带要澄清的是。《入口 2》主要并不是在墙壁上开个入口。然后走进去从另一个入口出来,更重要的是让人们以不同的方式基本。让大家在玩游戏时觉得自己很聪明。我们在《入口 2》中添加了很多新要素——这是一个规模型。大的游戏、但并不是一个李常难的游戏。你会因为思考而获得更大的乐趣。"——

在本作中。玩家最生要的工具仍然是"Aperture Science 便携入自设备"。两 外互相连接的入口依然是游戏的被心所在。不过本作在场景设计方面采用了全新的是路。在前作中有着各种各样的约束,有些地方可以打开入回。有些地方则不 标。互动性还是比较有限。而本作的所有物体和表面都有各种不同的状态。可以 将这些表面改变、让玩家在游戏世界中穿行的方式也输之改变。随即某些编程力 量可以使用。简单地说,你可以为这个世界就予你所需要的编程特性。

物理周性使本作的游戏性发生了完全的变化。如今你可以将物理力场放入道 慎布置的入口、使得与场景互动的方法变得更为多样。Value演示了一系列结构 精巧的试验能。"生命力使器通道"。连接到管道网络,作为一种将物件传输到滤 验除的方法。Chall 可以利用这种管道。在管道下方打开一个入口,然后在一个 地塔机器人下面打开另一个入口,绝塔机器人就会被吸到管道里面去;一个巨龙 的或膝就这样被即刻消除了。在演示中还可以看到在一个堆满各种物体的试验整 理,在各种物体中间打开一个通道。连接到通风管的强大眼力会产生一个漩涡。 将各种碎片卷入其中。



幽默元素

物理涂料

传送带也是本作的另外一个有趣新要素。将传送带与入口结合,可 以用来将 Chall 或物件传输到原本无法抵达的地方。"投影解"是一种半 透明但是相当坚固的走道,它也可以通过入口重新定向。

official officer of the court o

政开发至今已经有两年多的时间。

报重要的一个新增物理系统可能是"涂料"的概念,这让玩家能够 对场景有更深入的掌操。比如在一个试验就里,会发现地上涂着光清的 被色物质,走近一看,会发现在其表面上行走就会让 Chell 加快瘟疫。 这些就是具有物理属性的涂料。在一个涂料管下面打开一个入口。另外一个入口打在另外一面墙上,就可以将这隔墙涂上该涂料。蓝色涂料金 将其属性传给其所接触的任何物体,使其具有端床一样的表面。将两面平行的墙面涂上这种涂料,Chell 就可以在两面墙形成的空隙内弹来弹去。 并逐渐弹向高处。将很重的储藏方块涂满涂料,使其在房间内弹个不停。 打械途中的玻璃和蛇台。这两种涂料的出现已经让本作的游戏性丰富了 许多,而 Valve 表示还会有更多涂料出现。转角方块的大小与形状都最 储藏方块差不多,只是它的每一个简都有反射式表面。玩家可以值此特 激光束转向到目标处。

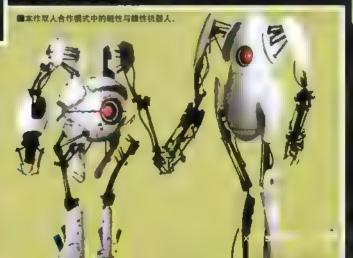


《入口》》也加入了多人合作模式。其实前作虽然并没有正式的 合作模式。但是玩家已经把它当作一个有多人合作模式的游戏来玩。 Johnson 说:"《入口》发售时,是常听说有人已经在现打了。它是是 经常被女朋友拿来玩的游戏,妈妈看着孩子玩也不稀罕。"

合作模式无疑是本作最重要的新元素,而且本作的合作模式是一个完整的副情模式。与单人模式的副情息息相关。玩家可以选择 免完成哪个故事。Chell 养辛家人合作模式的主角。Valve 设计了两个 新角色。他们是用人格内核与炮塔机器人改造的两是机器人。 是维性。另一个是磁性。

在双人模式中,玩家各拿一个入口枪,都可以穿过伙伴创造出来的入口。在该模式中,时刻与伙伴交流重关重要。某人模式可以"用线下分异的方式进行,线上某人模式也提供了画中画功能。可以在小画画中看到伙伴的游戏情况。你可以在场景中放置各种园模。 让伙伴根据图标指示行事。





CALLOID UT

原名: Call of Duty: Black Op.

开发商: Treyarch

发行商: Activision

预计发售时间、2010年11月9日

在伦敦 Skepherds Bush 路的一座商住两用模型。一间面积不 头的房间中挤了十几个游戏记者。 Treyareh 的工作人员站在置失 的屏幕前、他驾驶着一提 Huey 直升机,朝地面上恋生的士乐人群 實狂扫射,附近的建筑物在燃烧,枪炮与爆炸声不绝于耳。

这是 Activision 在欧洲举办的一场 E3 展前媒体见面参 Treyarch 展示了他们首次突破二战的《COD》。他们相信自己完全 有实力取代 Infinity, Ward: 实现《COD》的再次进化。



《使命召集 展電行動》以冷战期间 的多个秘密行动组织为题材。他们受命 于美国中央情报局。在世界各地展开高 度机密的行动。一旦行动被曝光、美国 金否认与他们存在关联。行动的主要地 点在东欧、越南和古巴。游戏可能会沙 及冷战期间的多起著名事件。比如古巴 **得弹危机、肯尼迪遇刺以及水门事件。**

微伯和 John Plaster 合作。他是 SOG(研究及观察组)中的全球权威人 物。" Trayarch 工作室主管 Mark Lamiai 说。"他来到我们的工作室,向我们选《 講了一切——包括训练、战术、武器和。 amia 的话说,这将会是一个《更诗藏》。洞产生不同的变化。

本作中的事件不一定是指照时间顺 停停开,samual对于志传的剧情展开方 式感到非常骄傲。厨情模式中还有不少 能在多人模式中选择的重要角色,以及 一些关键的支援角色。他们会在剧情中 的特定时刻出现,有在几年之后却发生 学令人意想不到的转变。以往的《COD》 都是采用了姚性的斯情绪特别一条主线 从头打倒绳,是禁酬暂淋漓,却缺少了 鹏戏这种互动媒体本该有的"左右情节 发展"的图案。本作等会是《COD》前 >+次對情绪构变革。果取了FPS 游戏中 任务。他会检查我们的工作成果,并提一样不多见的剧情分支系统,根据玩家的 供反馈。"本作的剧情想盖面很广,用"一行为与决定,全等唯一些角色在游戏顺

性制情表现方面。 freyarch 还采取 下補当胃陰的尝试——玩家所扮演的 注角不再是没有任何合调的 [@]懂色[®] Treysreh 专用为主角找了个配音演員。 在 675 游戏中所到主角说话,想必要



企被多观察觉得不习惯。Trayarch 表示 **建是国为他们需要更丰富而完整的**故 事。如果主角没有台灣心在創情方面 **李产生很多限制。为了维强制情表现** »。本作首次采用等均衡要表演抽提 · 文与 Factorian 在(集會海域) 中使用的创新技术类似。能够同时景 制配查演员的声音、动作和丽郁来情, 也就是说将演员的表演完整的捕捉下 来,不像过去那样消作捕捉与来情制 作和配音分别智作。这样可以使游戏 冲的角色显得更自然。

THE PERSON NAMED IN COLUMN

丛林屠宰场

Treyarch 重点演示的一个关系是发生在超南的崇化市,这个关系的名字就叫"唐军场"。这关一开始就是一幅末日般的黄昏景象。一大批美军直升机如狂暴的黄蟒般轰鸣,被三上的建筑照照燃烧着,恢复对已经被烧发灰便。而寒从一颗量升机等里没着滑绳曳摆。 建的重批机透到地面的挖火装置。在空中最能了几圈后就坠费了。主角缓用再某座建筑的模痕上。

接下来开始由玩家操作。在一边与越南士兵战斗的同时。还要拼命寻找出口。Trayrach 在演示中使 另一个SPA5—12 能弹枪配上 龙 之吐息" 她弹,可以让敌人全身燃起無無大火,视觉效果非常体人。 在玩家战斗的同时,空中的直升机。 偶尔金提供支援,以其密集的机关。 他火力朝建筑物里面一种狂扫,迅速就消灭了大批敌人。Lamia 表示 使命召唤。黑暗行动》的目标是向 玩歌提供多样化的战斗体验,较长 的历史时期跨度以及更多样化的战 等。并全让每一周战斗都充满惊喜。



国政国的定则进场非常丰富。铁恒你可以给气桶但进位玩印。

自制武器

DOMESTICAL CONTROL OF THE POST OF THE POST

本作特會采用全新的武藝定對系統。 通 Troysmin的了解。冷战中那些参与黑暗行物 挑战士们,在行功之前会模据阿撒納罪的服序 或者其他情报递并遗舍执行物的武器。本作电 现家也可以模据任务选择武器。本作收录了传 统武器、非传统武器、改及当时在实验而并决 显产的武器。武器可以改被、可以加上特殊 的子弹。在野外行动时甚至可以自己造武器。 Marina 说,这种可以让人们按照自己的方式。 操行游戏的设计是本作的输心。

為人則情模式中的武器当然是有蒙巨原 制制,不过玩家可以進行改獎、退件的追嘱 非常丰富。而多人模式的武器改造系统更用 可以往完全不開,有点类似于《垃圾之地》 张家几乎可以从最本的零售开始打造出自己 的武器

AI战术

Trayarch 表示,本作的多人模式设计也是具有革命意义的。首先是合作模式最多可以四人进行。还有双人分屏模式。在AI方面则是根据冷战时崩溃储行动部队的真实行动原则条设计。在敌人的行为方式方面,Trayarch 聘请了 Sonny Puzikaa 担任顺问。他曾是使罗斯 Spetanaz 部队的战士,这个特殊部队就报当于使罗斯的 SOG,是擅长不用武器即取他人性命。本作中敌人的 AI 就是根据Puzikaa 的专业意见制作的,他甚至还客串当了一回动作捕捉演员。Lennia 说。"在游戏中他的 AI 美型将会非常准对付,行动力极强,非常敏捷。"

THE TOTAL AND MENTS OF THE STATE OF THE STAT

XHI SPECIAL 59

世界经结之道 The Way The Workillanis

原名: Halo, Fleech 升发商: Bungie 发行首: Microsoft 預计发售时间。2010年 9 月 14 日

"刚开始,便已知结果"

从《致远星》第一个预告片的第一 幕,你就知道游戏将会以怎样的方式结 東。貞子致远差的沦陷,星麗夺去了了 亿人的生命。由从《光环 3》打出了"结 束战斗。的口号。一种转结的气息始终。 業統者"《光环》系列",微软未来仍将 继续这个标志性的游戏系列,但 Bungie: 将离开这个伴随他们十年的系列。

《致远星》同时也标志着 Bengie 前 新开始。在他们向外界公布该作时。 他们为自己打造的新作已经在开发中。 现在 Bungie 有 130 多人,其中有相当。 f Mile Frei wirgie

一部分正在开发由 Activision 发行的新 作。在《致远星》完成之前,他们先 在上层闲堂的陈列宣那里展开先期开 发工作。Bungie 的办公地点原本的设计 容量是 70 人,现在塑得十分拥挤。则 房里都摆了一堆覆盖着发尘的硬盘和 順厚的线圈。Bungie 原本计划搬到西滩 開郊区 Bellevue 市附近的一座新办公楼 型、Valva 的办公地点就在那附近。但 《策远星》这个项目大幅至期,他们只 能等到今年秋季游戏发售后才能动身

Bungie 十年来

个不列作都完全不同。 电双泵 医黄格尔男是盖天 沙滩和茅草的鱼 獲用完終數個气息的表現世界

洗环 政选制法不是《光环以示法 作为表价建造《洗环》系列十年努力 的现在。(光环:排毒肝) 密许是这多 为主意们所可能的最级大的游戏 化麦奎酮锌、角色还是新游戏系聚物

光环 47. 也不是一个第三都会放开他

机塞物涂的混合人 小张 Raks 1240 前波舞,其他队员将干排一起神 房作品 自正人 提高 信息令不同 更新心法引导他们作品,强制自己会 被無事性的素質行導。这些埃及蘇州 海巴达三代献生。他们的生产是本证 推己达二代值 非的事學也維於得多 所以他们就是众多。据*常被追作是*测

我们打算在我们的游戏中首次露出新巴达战 上的脸。这关系到我们在开爱本作时的 投量、即制作出真实可信的人类演出。"

▶ 《光杯 致运 漢》的获閏与高 獨效果与《光环 常明星、轴密光 样可以制作出更 效果、官内运录 地可以有更多的







具有暴力感的。战斗表现

本作在一座原序上的变化也等水了新 香质量的效果,你知识效的变化。变色步 性的声音所起来更有力量推。 医子性让人 性情能感觉到它的冲击力。 五中国标则的 新期间也很有严重。 使新的设计分录也的 图域化了。 经再次时会管理。 因五大元则 制 型力周子来改变金强混出地纳纳地位 涂电域。 在爆炸时。 陈金雅则周围的土地 顺序开作大调。 出头圆面。 一种果不能到 单件的数据拥有更强的部分理。 为过去包 到他的点证明下,他用进

而这些更为其实党的实验来更是过去。是 以 50 引擎他读实施的 除块的装置 整 等的模值。推荐的禁证等都是某些行人员 他定算。1-1010 说。 使们是让证实者到大 当的体值单位 mextL来交通制 以更通 2000本种种种的单直次。

本游戏的环境中间《自由风景观的 原型、外景在旁边会出现信息标注。原则 新作件的信息、但是到《天序传乐》一件。 来提供了安视模式、游戏的智作国国中可 以影響、解析 一篇 解析 茶水熟未明

禁上你的 盔甲能力

Bungia 希望特斯巴达三代战士 型造得更加有皇有向,而不是士事 长那样完美无暇的超级英雄。正是 测为他们有缺陷。所以更加要是这 出色的战术配合才能在战场上生 存。这些战士也将更具个性化,他 影响美术各具特色。脱滤可以用不 则的盔甲装饰自己的角色。而且本 作的单人。多人协作和多人对抗慎 是能体在单人模式中起生的着线 一

一颗的声声

不問的黨甲不仅有青不同的样 。而且还会带来不同的解析力。本 有采用了"室甲維力" 派派、比如 竟备了某种查罪者、金具备疾冲能 为。有以在一定时尚高珍珠違症 大幅加快、接着雷雅一股的"冷难 大幅加快、接着雷雅一股的"冷却 使力将会是本作经常用到的一种功 就像手槽排一型。将某些派人 行酬或者在某个每品摊模处据有可 能获得新型甲

星球传奇

我们希望玩家与《政远里》产生情感关联,了解并感受该显球存在的文化、到游戏量后,看到是球被坚盟毁灭时产生怅然若失的感觉。"Lehio说。环境美术组长 Mike Zak 为《教远里》带来了丰富的背景故事、跨度约 150 年。先轻后前们的房子就是这种故事背景的文化表现。这种房子为摄形密闭。 使微量一样使山西港、舒适而实施、需是这些房子恢复



战壕里的故事

本作在人物的动作和过场动画的效果方面大幅改真,Bungie 用一 张渊乐统行了说明。他是一个两夜的场景,本作的引擎将金彩绘出非 样化的功态天气分别。 表象与操会手也一个狭窄的破石地带作战。 业 作流畅地越过岩石。这个片段是用一个跟踪在后面的镜头来表现的 看起来就像拿着个手提摄像机在拍摄。本作特会经常采用这样的镜头 放果。李传的过场动画总监上。 Wilson **的** - **这绝对是一个发生我都** 塔里的故事,所以我们希望感觉能非常真实。 在这种镜头运作方式下 本作新增的联系操作显得更具施力。使用接动作时会以第三人称单元 横给杀难过程,该动作也应用于多人模式中。

本作的新引擎可以实现更强的细节度缩放,也就是说根据人物或 看物体与"镜头"的距离,自动调节其建模的精细度和贴图解析度。 海高屏幕最近时前最高精度模型制作得非常细腻。而且 Bungie 也可以 将更多的运算力割给壮观的场景。本作可以同时处理的 AI 为 40 人 或者 20 精载其。这也使得本作可以表现更加壮观的战斗

上繼續乘機在擴大程度上決定一款游戏的感觉与领围 当 Bungie 宣布《歌远星》-不会沿用经典的《光环》主题音乐 时,很多玩家都應到失單。但是本作的音乐总监 O'Donnell 来 示。《光环》的主题青乐已经摄了十年。实在不能再垂复了。《鼓 远星》的新主题曲仍然透着《光环》的味道,同时有着《歌遠歌》 不同时代设定的独有感觉。对于音乐的震量,被连续是观察 不需要担心的。《光环》的音乐从来没有专业先辈站



■太空大量的加入是本作的游戏性丰富了许多

在 E3 展公布的 DEMO 中,量令人地 惊的是本作居然有空畿内害。玩家驾驶 着 UNSC 的火箭船 Saber 在外太空与是壁 採开旗战,这个关卡叫做"长夜般籍"(Long Night of Solace》,与剧情模式的其他关 卡一样,都可以4人会作游玩

这个关卡一开始。几名 Nobite Team 或员降落在藏区外围。向着 UNSC 基地-篇杀去。到达基地后, 就可以坐上 Sabes 得进入致远里的轨道。如果是四人合作 模式。每个队员都有一架自己的Salves 号可以捶控。第巴达藏士的任务是守护

Ancher 基地——虽然那里已经成为废墟 女妖号战机迅速向下俯冲。 刚机关枪机 Saber 猛烈开火。而 Saber 的护居可以服 收对方的部分攻勢。在界面中可以看到 护盾和船体的强度,以及推进器的热度 Selen 等的操作非常灵活。能够 1和 崖剛 **帧、演剪式翻转以及侧向躲避。在操拉** Salver 号躲避敌人的火力时,还要注意躲 置漂浮的太空垃圾,而且可以向这些源 學物射音。 \$aber 号也有导弹,可以将敌 人镇定。火箭的成力强大,能够将敌机

Sint Francisco

款辦戒員前公布納資料來看》无论是火量还是被斗祭統都做予在制宣讨好女性玩事。哪們尸情对游戏的市场定位和 **建設还是很有信心的。此次我们将提供拥有抽之为任故**中就会事能无无 **培掘山三桶新的淮林市汽舱在外** illerk (ili

勿與与庭严羌重的场景

対イジェを

将更多的注意力放在游戏的场景上,制作力组特别将动作游戏中西 该必备的四槽等多数量下都隐藏了起来。与敌人战斗的玩家少须根 据双方的动作来判断接下来行动的方案。非常考验玩家的观察力。

> 的细节也能发现债券乐编哦。 大的手掌"所以平时多智维基面中 ●玩家此时所处的场景是→个巨



▲远处的瀑布和近处的湖水可以说是天界的标准量筑风格。

既然是为女性玩家置身定做

的,和公路戏战斗自然不会很复杂,只需要几个基本的按键就能轻松 使出华丽的连击。其中比较特别的是.根据玩家输入的按键顺序不 同。主人公双围敌人的连击方式也会随之变化。另外在战斗中如果 特缕沟敌人进行攻击,会高很大几军破坏它们的防灵,看看光膀子的 助事们上寫下號,估计很多女件玩家会更想跃跃歌武吧







员的职务, 在得知堕天 使开始兴风作浪后 他接 受了棒的旨意 再次返回 人间脑上"洪水计划"。

13.1 = :

被神选中的青年 最 初生活在人间,后来前往 天界 在议会中担任书记

红 鱼 HĮ. ||牟 他

拥有自由操纵时间能力的大天 便 经常会在多个时代中穿梭来完成 特质下达的命令, 游戏中他的任务 **国外的扩展的对称图片使,打造从**更 值得信赖的同伴之一.

順先,本作乍看之下充满了怪异的风格。 NBGI 的这款游 戏具的是有些让人摸不到头脑,或许"奇异"本身就是游戏 的卖点所在吧。玩家在游戏之中可以体验到于奇百怪的战 **斯神力量不仅使在战斗时** 門別的學所精神的廣大支援 前不包件作用。全视游戏字法一些解给讲者



的運動介绍 早在很久很久以前,这一块大陆上的各个小国之 同纷争不断,常年的战争笼罩着整块大陆,直到一个目标是"神的使者"的 年轻人统一了它们。作为历代中的勇者,同时又是一个资王,被他统一后 的这块大陆欣欣向荣,充满了生气,各种技术使得人们的生活得到大幅改 善。没有人对这种繁荣景象产生四质疑,直到就不可思议的一天到来为止。

仅仅一夜之间,整个王国好像突然从历史的记载上消失了一样。整个 国家被无尽的黑暗所笼罩,一旦进入那片黑暗之中的人,就从没有一个能 够再次问来。

就这样经过了数百年。个年轻的盗贼闯入了黑暗之中。当他抓到了 一只不可思议的生物。即"属人"时,命运的齿轮终于开始转动了。

游戏中这个称为"瞎人"的好伙伴不仅仅是战斗时的好帮手,要是可以运 用各种能力采开启机关。玩家需要好细观察周围的场景、酒后运用水、火、雷、风、暗这五种能力。 5 大能力在战斗中有各种效果,对付敌人也可以分为好几种方式。



▲放出黑色的冰冻之气 可以冻住敌人。随后 使用事头就能轻松击砰 和美杜莎的石化光线



▲雷之力可以让敌人进入麻痹状态、而且这种 能力非常特别,玩歌可以在场景中臭由引导。 主管里有利管,

任来驱动木车 人会从嘴里吐 是用于场 # 1



而且和水之力一排 单可以规元慢物。 在拥一有 有解 些特定的场景 Web 的能·



人气段 梅发挥

在流 在周

巨大作用

魅力满点的BOSS低

作的风格比较怪异,但大魄力的 BOSS 战依然让玩家觉得 員上腺素激增,同样能够吸引不少玩家的锻球。根据制作 小组的诱蛛, BOSS 战中需要同时活用某人的 b 种元素之 力,不仅考验玩家的操作技巧,更要考验玩家的头脑。至 于具体如何改斗。希望游戏发售之后会给我们带来惊喜。

■这只看似蜘蛛一样的敌人就是关卡后期的80SS。由于"暗之" 力"的影响 全身上下都突变成了坚硬的外壳 脚上尖锐锋利的 爪子外軍 面目狰狞。



虽然本

这是一藏以浮士等的传说为题材的幻想具有作品、爱·NRGI近年 聚为数不多的原创转作游戏。临于采用盖向散制的表现子法 所以本 作给人感觉耳目一新。每"魔女"并真作被的最定最美似《猪天使魔 **表》是游戏的东流又与前海有着被大的不同。让我们期待本作业** 的情报:

故運動那鄉

在遥远的过去。为了追求"永恒的生命"。邪恶的炼金术 师呼士德发起名为"魔女狩猎"的运动。被无寒牵连的魔女受到残酷的拷问,无一例 外地被刽子手满因里希取下首级。当最后的强女遇到处刑之时,她且究竟因里希不得 超生、只能永世仿建于人间。仇恨之心让帝因里希从她狱重新召回被浮了德处决的疆 女灵魂,并唆使她们报复人类,其中就包括最后的魔女 ——格雷切。格雷切与刽子手 海因里希缔结骑士的契约,踏上了讨伐浮士器之路。





霍夫曼家族代代为刽子手 在浮士伽的量感之下 海因里希杀害了包括 格雷切在内的?名善我的魔女。受到诅咒的海因里希求生不得求死不能 于是背叛了浮士德成为了魔女的同党。约100年后 格鲁切复活 海田里希 与之缔结础士契约 只为获得正常人的身体。



格雷切拥有与"世界魂" 楼触的能力 绝掌握自然魔法的臭义 可以随心所以地播纵生命。100 年前 格蕾切被浮士链捉住并处决 李智之际对刽子手海因皇帝立下了不死的诅咒。而如今 格雷切错 助他人的肉体重新重活 目的只有一个 那就是复仇。曾经杀过自己 -SHREEK EASIESMATER



不同于其他动作游戏, 本作战斗系统的特 色便是合作攻击。两因里希与格雷切只有相互配合才能战胜强敌,一些解谜要



素也需要两人合作才能完 成。而在战斗中给予敌人的 伤害值达到一定程度后,面 面中就会出现带有QTL提 示的终结技演出,每个玩家 都会为此热血沸腾。

膏切 特别是惊心动魄的 BOSS 中。

▶格雷切的武器为"难女之后" 可以强化同伴的武器 也能发动



随着《报表魔女》等《始画第四手的火兼上院,经由原作改编的射击游戏《强美魔女》由《龙王斯》 a特達斯以300平面。邓阿子以往收納作品的是。本作的游戏类型完会忠于原作。展于正統的语言 射波排列。波程中还加入各种原创副情以压免色。作为一些FANG设有理由错论该外

"基地探访"是本作贯穿全程 的关键模式,玩家可以在此选择想要探访的目的地。 并与各个角色展开对话交流。一些特殊功能,例如在 会议室鉴赏游戏中已经收录的BGM乐曲、在交拉的 房间进行占卜等等。也是非常贴心有趣的设定。



▲游戏中玩家可去的地方有很多 因此收集分支厨情很重要



▲丰富的剧情模式让原作的 FANS 过足看。



原型机体 零式舰上战斗机 ?? 型甲 A8M3a 使用武器 九九式三号三型改 13mm 机关枪

攻击方式: 幽形射击 置力轉致: 强力广域射击



原型机体 苏联 MIG60

使用武寶:Fleger Hummer 火箭发射器

攻击方式·交替射击 度力算数 V 字双向追加射击



CV 名來佳织

原型机停: Spitring 擴火式战斗机 MK IX 使用武器、Boys Mik | 反坦克来福枪 农市方式,强力半贯通弹射击(安定性优秀)

置力解查: 贯通力、攻击力大幅强化



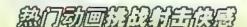
坂本美绪 80, 干叶纱子

原型机体 零式舰上战斗机 22 脚甲 ABM3a

使用武器: 九九式三号三型改 13mm 機関銃、扶姜刀

攻击方式: 贾通直线射击、非贯通普通射击

度力解放: 直线新击贯通射击



这大概是有史以亲是夸张的《无意》等。 縣名思义。 游戏是以西方玩家耳弟 能详的特洛伊战争为背景的。据今《无观》已不复当年之具,观有的"《无观》系列 已经难以支持光荣的财政报表,因此必须开拓新的系列。本作的美藏名为《特洛 伊莱士传说》,说明光荣对于《无观》在歌曲的人气还是心烦肚明的



不得不说, 这回光荣是控划宝子。世人对于特 洛伊战争的了解,冬半来自于荷马的名著〈伊利亚特〉。特洛伊战争建发的起因更雅典娜、韩 拉。阿莱罗狄忒三位女神争夺金苹果,她们调特洛伊王子帕里斯朵裁定,结果帕里斯斯给了 阿芙罗狄忒。作为回报、阿芙罗狄忒指引帕里斯拉走了希朗最美的女人通伦、布海伦当时已 是斯巴达王的妻子。为此斯巴达王组成希腊联军远征特洛伊,大战十年之后,终以木马计破

在特洛伊战争中涌现了无数英雄人物,看过好莱坞大片《特洛伊》的人应该记得不少。 比如英勇无敌的阿昭沃斯、智勇双全的韩克托耳、足智多谋的奥德穆斯 ……这些希腊英雄留 下了无数动人的传说。而这些角色都会在游戏中出现,此外也会育一些神话中的怪物参战。



希腊联军中的头号勇士、全身刀枪不 入、惟一的弱点是脚后罐 轮货方人管下了 "阿喀克斯之理"的谚语。 怎么会看上他的。

引发特洛伊战争的群盟祸首、不过者 实说游戏中这样子也太大叔 不知海伦是

本作虽然名为(无双),但实际制作的是光荣在加 享大的分公司。因此游戏的玩法会与传统《无双》有很大区别。首先的一大 不同就是游戏的血腥度会高出很多,大出血的场面只是小儿科。另外初始 条件下双方的攻击力都明显确高。这点使得游戏玩起来更叠是《鬼泣》式的 动作游戏,而不输过去的(无双)。游戏中登场的武器不多,相对地人物的 招式车富了根多,更加人了一击炒杀的招式。

游戏流程将分为希腊联军和特洛伊军两方进行,目前尚不知道有无神 班總設.

記要登场角色





还在开发中的本作是某类美生 抖 弄年的纪念作品。作为某列的第七弹,本作决定将主要冒细系列的 原渝"抗伤"和"瞿怄"。游戏将以这两个美籍调为主题我风格迥异的美台上上演许许多多的悲欢离合。 本 作的关键调率是"勾指"这个表示者的定的快点



的腰林高等学校,又像往年一样迎来了温 暖的春天。一名叫芹泽直树的平凡男孩祈 涛着平凡的生活能够永远延续。和青梅竹 马的女孩天川干夏幸福地过着每一天。

但是毫无征兆地,一名谜之少女的出 现打破了这个温暖春天的美好平衡。面对 谜之少女南云霞的无理 "要挟",直树将如 何选择?迷茫的直树面对自己突然被打乱 的生活,面对记忆中渐渐清晰的矛盾。曾经 勾指的约定究竟该如何选择?



声优 野中蓋 平數 23岁 身高。145CM 生日 7月8日

市立番林高中 的教师 监例和千夏 的老师 本身也是一 位刚出校门的学生。 被学生称作"公主老 师 海登学生 高景。



声仇。早见时级 年齡 15岁 **景高 1800M**

生日 12月1日 市立森林高中 的萬一学生 活力十 是的少女。擅长获 取各种八卦小谱值 息 是个十足的权内 漢报活动家、



年前 18 岩 ## 1710M

生日 10月30日

因为暴欢日本的 历史和文化来日本级 期留学的美国女孩, 一头会发让人讨目不 忘 在一家名为"风流 唐"的要馆打零工。他 足在那里认识的直树。

声优 康野徒以 年齡,18岁

⊕ # 1520M 生日.7月19日

重树的同班间学 也是 自幼 起的青梅竹马。小 纳别维似乎和直接有过和 "娃娃亲" 的婚约 但后来因 为家庭便因取消了 即便议 样还是把自己百分百当做 喜树的"新蜂"。几乎是 24 小时与重视形影不高

声依 小林ゆう 平前 15 岁

★ 183CM

生日 9月30日 突然闯进宣树

生活的 "离家出走少 女"。一切都是谜 突然闯进直树家要 和直树同居…… 本 人有些冷酷且精明。 举止品位非常高。但 是本人却不以为意。



游戏中玩家所扮演的男主人公名叫芹 泽重树、是市立藤林高中高二学生。他曾经被营养在于夏家。 现在独自生活。由于其遇到约定时总喜欢利别人"勾指",所 以也就诞生了本作周名的系统。在与不同的女性角色进行对 话时, 仔细观察对话框的右下角会发现类似"勾指"的图标。 根据玩家是否勾指的选择结果,故事的发展也会随之改变,在 追求不同女孩子的时候一定要谨慎选择。





生存指南 前面总113. 游戏玩法 类似于没有掩体的(故争机器)。不过 **游戏中的物体非但不能成为掩体。反** 而有可能对主人公适成 击战杀。凡 是在空中飞来飞去的物体砸中你时多 半就择了。这是荔戏最恶心的地方。 至好这些物体也不是過隨便便就会动 的、 般采说只有在使用魔法或是敌 人使用特定攻击时才会活动。

虽然不能指望掩体,但是主人公

拥有多种魔法,其中不乏相当实用的 类型。游戏还引入了升级系统、当玩 家过关时根据难度和评价会给出技能 点(SKLL POINT), 用这个点数就能 学习并升级武器和魔法。评价分为以 下几顷,杀敌数、过关时间 人类生 存率, 嚴后 项人类生存率要求大家 快速杀敌救出人类,受伤的人类可以 用魔法救治。难度越高、得分倍季越 高,如果能整关不死也简加分。

下面介绍一下游戏中最重要的几种武器和魔法。

Mariewowini & birlity

HE回复速度。

signicipround addition

MP回复速度。

RECOMMENSATION OF DISEASE

初期的标准武器, 性能平均, 写 ement shou配合可带人属性。 把杂兵身上打出人们即可静奇其死

Cannon Form

平图1不好用,但写 kemen、Shot 配合可受为租土地、极其实用。

Gatting Form

威力最大、射速最快的武器。 性能 没得说, 升级花费也是最大 的,但绝对值得。

Element Shot

灣性魔法, 和不同武器搭配有 不同效果, 最好用的是就是相击和 1.

Ravens Panic

香岭岛鸦, 文僧能将前方大范 围杂兵全部定任、实用性超级好、 只是在狭小空间无法使用。

以今天的眼光来看,本作实在是够简陋的。然而在x360早期,本作却是为 数不多的条点之。游戏主人公 魔女阿莉西娅的造型相当不恰,生天国仁 美的配音也很出色。游戏的玩去类似于(战争机器),但没有掩体系统,取而代 之的是夸张的魔法。当然本作最为人称道的还是厚道的下载内容,5套新般装和 数十个新关卡完全免费,在当时曾引发活题。看看今天显界之滥成灾的收费 ULC现象,真是让人有"世风日下,人与不占"的感叹。

本欠经典回顾推荐本作、除了本作的成就还算好拿之外,更重要的是本作

成效數量

是碰撞史上绝无仅有的传奇9-19之作。 本作要想拿999点成就还是比较容易 的,对于想凑特定数字的人来说很值 周推荐。而且游戏的目美版成就与并 算,虽然实版锁区不能玩,但是亚版 英文版的成就是和美版一起的,因此 在国内找两个版本并不困难。 イ、Jit 意日版初期有JJG,要上网更新或下 载补丁才能解除全成就。

难度	~ 999층	食食效	会会
	1000点	黄黄☆	रो पे
THEF	EXE	无	
全成就所謂	(B) - 999	点 15小周	时左右
最少遗关办	独	5次	
有无会错过	的成就		无
有无不影响	成就获得的程		无
有无成針B	JG		7

1000点 14个

流程简介本作并有广介期息。因 为打真难要并不能解除低难受的成就。 所以要想全成就的活至小署打一遍 第 一遍先打I AS:无疑是明智的选择。不 过在正式开打之前,建议先多打几遍 NOIMAL进度的第一关来积槽技能点。

佐佐 3得的級Cannol corre iemen. Shot avens Panic, 1级即可。如有 余力的话建议把Cauling Lomi也学会。 否则打最终uOSS的时间可能会差几十 分钟。以上技能凑齐之后,就可以正式 挑战 ASY雅思了。

4. 以一关中期需要寻找兵在宝 中的恶。大头怪,将其主毙后会开放新 的道路。初次,遇到自由时间情中能学会 雷电魔法。此招可以树棹坦克。最后在 桥上会、墨沙鹿的一只大头怪。它会召唤 各种物体来砸你 如果假硬中的语就是 种学的下场。不过此种敌人只需用 MaunineGun orm - Iement Shouss 人属性效果即可经检抄杀。









10 . 类 本关有狙击枪的语就很简 单, 步步为营逐步推进即可。本关会 出现两个狙击手,本作的狙击手非常 厉害, 任何难度下都是一击必杀。不 过我方的狙击枪射程比他们远, 而且 狙击手的位置是固定不变(任何难度 均是如此),因此初次打(ASY时可能 会有点吃力、但背板以后任何难度就 不怕了。

本关后期会遇到3个巨人兵。其 弱点是心脏。狂財即可。最后会遇到 巨大的HOSS, 此时无法对其造成伤 宫, 打上一阵子神秘的声音会让你撒 退,来到指定位置后就过关了。

心 人 本关一开始都在地下通道 和室内作战。不能召唤乌鸦,这一点 在低难度下还没什么影响。高难度就 很致命了。这里推荐试试魔法Rose Spoar, 算准距离的话能够秒杀敌 人。另外部分场景中的关花板可以打 下来压杀敌人。

进入机场后有大批敌人包括狙击 手,对策是躲起来慢慢狙。出了机场 就可以用乌鸦魔法了。消灭3个大头 降后上飞机进入BOSS战。对付BOSS 巨鱼全罪雷电魔法。一上来就轰它一 发,之后打眼球经束恢复魔力。景完 第二发后不久会出现提示,此时如果 用當电击中臣鱼的弱点就能过关。



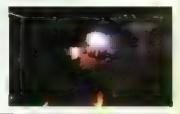
第四关 本关班度不大,因为场景 够大,所以用狙毫无压力。桥上的巨 人可以直接打死。也可以冲过桥后击 毁桥下的爆炸物来炸掉大桥。采掘场 有组工手, 老规矩, 用组击枪砂之。 上山后来到司令部。这里敌人会有数 批直升机增援,我们可以用旋风魔法 将其卷走。但要注意别被花花草草砸 中了、否则死的就是玩浆了。杀光所 育敌人后过关。



节 化 关 同样是广大的场景。 但 敌 人比上一英凶猛狗多。一上采就有不 **少狙击手, 交通要道上还有坦克阻** 路。离开村庄后进入森林,这里需要 消灭所有放幽灵的怪物。同时还每一 只巨人。出了森林是狭窄的山道。小 心一点没问题。本关无BOSS。

第八人 遊戏的最后 关,场景和第 2关类似,但城市已经被破坏得七零八 落。本关还是以寻找大头怪为主,不 断开拓新的道路前进。途中可以学会 陨石魔法, 但不要使用, 因为混乱的 场景很有可能把你自己秒掉。难点出 现在从广场返回之后。这里会有连续 的巨人战和坦克战, 玩家的魔法偏不 能保证每辆坦克都用需用程法表提。

因此得用乌鸦开路放过几个。冲过去 就是最终uOSS战。



最终BOSS的攻击方式比较单调。大致分为以下几种:

蹬脚 可视为全展双击, 威力不 大, 但能面飞物体, 用翻滚可躲。 并吸 发动前最终BOSS会运气度 久, 之后并赠之处会胃蒸气, 也能迁 1.物体。这一招快速移动即可躲开。 火球 召唤火球进攻, 威力巨大, 高难侵下一击必杀。此招只会在远 距离使用,可以用连续翻滚来躲。

最终BOSS战比较漫长。大致可以 分为以下几个阶段。

第一阶段:此阶段BOSS身上有无 敌的防护罩。此防护罩必须由人类同 伴来破坏. 玩家可以先站到他身后待 机,待防护罩破掉之后立马以Catling Form狂轰其背。最终HOSS的弱点有 背部、头部和左肩衍生出蛇的位置, 攻击其背部是最有效的。



個人 BOSS左手的火蛇可以瞬火。 威力巨大,不过只要始终保持在 BOSS的有手侧及身后即可无忧。 古⇒ 召唤幽灵进攻。幽灵霜飞到 主人公头上后才有攻击判定,在这 一瞬间可以用翻滚轻松躲掉。后期 幽灵聋中人类同伴时。人类同伴会

变异。打掉剧灵可以回复魔法值。

第二阶段:此阶段DOSS受到一定 创伤后会飞到街道的另一边去,我们 要乘車。但追击时要小心BOSS召 晚火球, 另外无论何时都不要靠近任 何物体,以免不幸被物体砸中。

第一阶段: 当神秘声音提示可以 王掉蛇的时候,就可以猛攻其左肩衍生 出蛇的位置了,因为蛇鸡头威力巨大。 因此还是从背后进攻比较好。直接相击 蛇头效果更佳, 但瞄准起来有些困难。

第四阶段:把3条蛇都干掉之后再 射上一阵子,神秘声音会要你发动终 结技,此时只要发动陨石魔法即可搞 定収工。但要注意魔法从发动到最终 UOSS毙命有一定时间,在这段时间内 你可干万别死了,尤其要注题表面 砸下来的各种物体。

成就详解

成就说明 打过第1关 ステ . 2 7 | | | 10a 成就说明 打过第2关 直接管理 打过第3关

7 7 . 4 7 1 1 **唯課機等** 打过第4关

5 . 5 . . 10a **建设等** 打过第5关

10a **能放现等** 打过第6关



减载说明 打过所有关

50g [EASY] " ' A ASY班度通关

[NORMAL] # 100# **建工设势** NORMAL雅度描关

[HARD] 7 F 150a

ALTERN HAHO地度通关



CHAOS - 250a

CHAOS维度通关

[HELL, * -MINE HILL 难度通关

真实HI LL 难度除了最终 UOSS的跺脚为一击必杀外, 其他方 面没有什么难以让人接受的设定。但 花这么多时间却只有1点成就,这究 竟值不值呢? 相信每个玩家心目中都 有自己的答案。笔者自己是拿了两个 版本的999点

7 シュワー 一7完了 150点

加盟斯 所有武器利羅法升级完毕 14. 000 般说来即使初期发刷过 技能点,在CHAOS难度通关前也肯 定能升满。

注. 美版. 亚版英文版除成就名为英文之 外,内容完全一样,但修正了时间BUG,另外 游戏平衡性更好。

■ 总プレイ15时间以上 99a

游戏时间超过15个小时 ELETT 日版初期有BJO, 拿不到 此成就,升级后可解决这一问题。这 个90点相信是不少人选择本作的原因 之一, 要想取得也不难。但要注意的 是这个游戏时间是指你实际玩游戏的 时间,在游戏中按暂停是没用的。另 外游戏时间必须在经过检查点后才能 保存下来。比如你在某个检查点之后 耗了15个小时,但你在来到下一村奇 点之前不幸死掉的话,那么这15个小 时就白耗了 不过对策也很简单. 就 是找 个能够绝对安全地来到下一个 检查点的地方发呆即可,个人推荐是 第一关打死最后的大头怪之后。先确 保已经清场。之后就退到桥后方发呆 即可, 15个小时后直接过关。成就就 能解除了。不过正常情况下打完除 HELLSI的4个难度也差不多要这么长 时间, 其实没必要过于在意这个时间 问题。



可能很多人都没听说过〈野兽家园〉原本是一本儿童画册,全节只有10句话338个字,拿过1964年凯迪克奖金奖。游戏是为了配合2009年10月的同名里影而推出的,不过游戏的剧情与电影版设有什么关系。游戏素质不敢恭维,惟一的优点是不难。不过游戏全成就难度不大,因此值得向大家推荐。顺带一提的是,本作一般被简写为〈WtWIA〉。

本作成就的重点在于收集、收集要素的总数超过了500个! 虽然游戏的版图不大,但是隐藏要素太多,而且不少都隐藏在某些物体后面。必须打碎才能取得,因此相当花时间。不过好在游戏中自带校技功能,而且不影响成就获得,其中一条秘技"财宝猎人"对大家找隐藏要素非常有用。游戏有难度成就,不过打HAFD即可全部解除。游戏的战斗部分难度很低,主人公的防御能够破粹绝大部分攻击,而且可以在攻击途中使出,十分强大,战斗部分一直到最后一关才略有难度。

10	Follow	The Bull	20
----	--------	----------	----

東監視 完成第 关

关于收集。本件要收集的物局共大 15个 要想全成就的话一个都不能 届,比较号张。不过要想收弃的话难 度并不高,因为除星星外的种物品的 权集对标。 游戏中的《杂酸技》,其中水晶 收齐之后解锁的的感技"财五指人" 1, 人SU《HUN》(最为实用。并 启之后,只要按住以入个处键,如果构 近有漏掉的物品,就会出现一个硕大 无比的额头指示方向,有这条帐技后 完成全收集只是时间问题了。

60块水晶分布于Seas ckito个。 Crumbing island(5个)。Selling Sall (25个)。Village(15个)。Village也就 是野兽们的村庄,村子里的收集要素 是磁收集比例逐步开启的。因此最好

成就数量	1000点 48个	
难度	*******	
在线成就点数	无	
全成就所需时间	10/584	
最少通关次数	1次	
有无会错过的成熟	t 无	
有无不影响成就到	天得的秘技 有	
有无成就BUG	无	
		1

				_	_
No.	xplor	e the	Islan	d 2	(Já

展開開東 完成第一关

Escape The Cave 20.

di -

30a

30a

減量從明 完成第三关

-	City	75-	Rifts
10.2	PINO	Ine	RITTS
1000	1 1143	HIL	*****

1	Rescue fra
---	------------

成就说明 完成第五关

Go to Nowhere

無無機則 完成第六关

通关后再去村子里搜制。水晶改齐后、云在CHIAS选项中解锁第一项。 打开即可进行欢乐等多之旅了。 游戏通学后可以用选学模式来反 赞明战、集谷菜类所有的物品后。可

游戏通学与可以用选学模式来反 复胜战、集齐某关所有的物品后。可 直接退出,不切将关卡打完,以行者 时间。每了财宝猎人秘较后,惟一可 能漏足的收集要率就是第二个绮野兽 的任务中的不同分支了,这一关用财 宝岩人秘技是无效的。





成就说明 完成第七关

Find a New Island 40a

建建设 完成第八关

Reach the Ocean 40s

建就设界 完成第九关

Find Alexander

建筑管理 完成第十关

Leap to the Moon 50a

50a

元献後明 完成第十一关

Stranger 75点

Hero 90a

NORMAL以上难及過关

® King _____100 a

ETT HARD以上难度通关 Tan J HARD 难度通关便可取得 工个 荔菜通关的成就,所以在荔栽一 开始,就请选择HAIC 难度,这样荔 戏尸要打一遍就够了。HARD 难度下 也包什么难的,只是有一种大型影子 怪物的震地以正比较强悍,范围几乎 是全解,而且防御不能,炒购保持一 定距离跳起来才可无伤。这种敌人在 最后一 关会成双出现,需要略加注 鲁。

Friend of Alexander 5.4

収集と、只海龟

Friend of Ira

東線模型 収集25块水晶

24

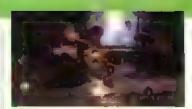
Friend of Judith 5点

Friend of Douglas 5.a

建建设界 收集75个蜂巢

東東设備 収集25个階級

friend of the Bull 5a



Friend of KW 5a

Friend of Carol 5.a 文章 V 使 25个小房子

Voterinarian 10a

於其他 收集全部60只海电

Geologist National Value Office Offi

Green Thumb 10点 **QERNIN** 收集全图60颗种子

Beekeeper III a Reckeeper III

Hamlet 10a

成業學等 收集全部60个結務

Incubator / V集全部60類鸟蛋

Real Estate Mogul 10a

10a

建設制 收集全部60个小房子

Supernova 10 a www.w 以集20颗星星

Star Cluster 10%

成業現期 収集40颗星星

Galaxy 10x

水震學 权集60颗星星

Universe 20点 CALLED 収集全部95颗星星

Weld Rumpus! 10a

意識 在不受伤的情况下连续干 模15个敌人

建立 敌人的大部分攻击都可以防 御,而且敌人的攻击先兆很明盘,一 看到敌人要攻击就马上防御。打几下 防一下, 前几关就能轻轻松松解开。



On fire

10a

源線導動 消天250只萤人虫



👸 Greased Lightning 🛚 15a

| 建設温明 | 消入は只利电虫

1.1.1 以电虫有一种种杀法、先 用蓄力攻击打得肚皮朝天, 之后用跳 起攻击,可以一王之杀, 树大作的闪 **电虫也是如此。这一招对付闪电虫非** 常实用。



The Cleaner

20a

運搬運輸 消灭100只影子生物



Jack of Hearts

10点

成就復興 体力成长乳 瞬 い



King of Hearts

15a

建筑 体力成长到 斯心





Ace of Hearts

30a

成就得到 体力成长到10颗心 时,都可以取得一定数量的白色小 球、那相当于经验值。取得一定数量 的经验伯后、体力上吸就会成长、最 高升至10颗小。只要见敌人就消入。 在收集要靠全部线齐之前, 应该就能 让体力达到最大值。

Three Square Meats 20 a

建筑 被二只不同的野兽吃掉也 ■ 投口 要被野兽吃掉, 那么就要 不停地攻主野兽, 野兽会反王, 被打 下会减半格体力,不要停, 直 打。直到自己的体力制一格。再被反 重訂, 野粤就会一口把马克斯香模。 之后会在岭脊沟复活。在村子里、招 卷一只不同的野兽, 分别被他们吃掉 80.73



Worst King Ever 10a

(1) 1 - 只不同的野兽被踩色 轮项系及

[[1]] 关卡中经常会出现把野兽 从黑色粘液中救出来的战斗、只要放 意耗制筒,让他们沉下去就行了。如 果不记得進被吞没过,可以打機后 关。过程中会有三个不同的野兽需要



建设 连续做一个摆荡 ■:★★★ 在可以连续摆荡的树枝 处,万向推削,连接路跃键就行了, 在希程中肯定能够解开。



10_g

54

建工艺 让二只不同的野兽打喷嚏 € 在一种黄色的植物上来下 一个男子, 扔到野兽的身上, 野兽就 会打喷嚏。流程中压明。当村子里有 这种黄色植物后。用果子扔不同的野 **兽就行了。**



Demoistionist

10g

三三次 一次爆炸消灭五只萤火虫 正式 在第 关い J L CN中期 有一个场穴,里面有不少强火虫的弹 穴, 经直往里走, 先不要干掉普通萤 火虫, 让它们聚过来, 在最事们会出 现一只再爆蛋人虫。 与脚穴 6 发连锁 反应的话。可以严固边的虫子一起炸 死. 几乎可以自然敢得。



25点

企成以 一命不死完成一个物野兽 的任务

亚 游戏中有两个骑野兽的任 务,一命不死需要对魏 滑、撞一种 动作应对的场合十分熟悉。及时的反 应外加多式几欠,了解几处视线不太 好、容易失误的地方。 那么无失误地 过关就不会太难。失败时可按 SA「健智序、选择从本关重新开 始。集齐所有的小榜子后可以开启核 技 ding Caro Cheat, 效果为自动 掬开暗碍物,这会令难度下降一些。



Commodore .

25

《在》以一一命不死通过一个驾船任务 上: : : 游戏中驾船的关卡一共看 二个. 育两个是连在 起的. 命不 死完成耳中任 卷一个即可。当然最简 单的还是第一个。而且因为是在关卡 的最开始图句,失败了重试也比较万 便一」船与障碍物模碰会有一些。损 伤,只有孤重撞上障碍物、才会直接 撞毁。这个迷你游戏的难度比较哲學 要低一些,另外集齐全部乌锡门可以 开启秘技Scat Chrat, 效果为小船 未会揭毁 但完全正面撞上的时候还 是会坏 , 这样就毫无难廖叮高了。



Glass Houses

10_a

建筑规则 5 发一场由多只野贸参与 的靠团大战

(1) 在村子里,当雹到两只以 上的野兽草得比较近时,先用小泥团 攻击其中一只。然后迅速跑到另一只 的粤后,被主中的野兽会用大泥团反 主, 只要他主中另一只野兽, 那么就 会与发程制大战。



(越狱)是一部非常出色的美剧。 但(越狱 阴谋)作为游戏来说够不够诚 意,能不能让美剧 ans 满意,就是智 者见智了。总体而言本作的难度不算

很高。网络按键操作之后,注意机角 转换和观察NPC的行动路线。最高进 度也能很快完成。除了极个别的成就 之外, 通关 遍就能获得大部分成

就,而获得全部成就也比较容易。由于 游戏本身的设定问题,建议各位玩家首 先以最高难度进行游戏,再进行厂局目 简单进度以获得高难度成就"Ninja"和 "nv sible"。如果各位对(越狱)仍然意 犹未尽.游戏的推出能让玩家有机会亲 自加入越风的惊险旅程当中。如果你还 是成就饭: 还在等什么呢♀

(越狱 阴谋)继承了"凡美乱次编 游戏心属成就神作"这一光荣传统, 理论上通关一遍即可圆满,但成就 "nysbe"可能是一个BUG,它要求 玩家的存档中没有任何被发现记录 第伯是不同难度 不同周目都不 行 。因此建议示家的挑战顺序是先 近最高进度,享到除Invision和Ninja 之外的所有成就,再體料、选择最低 进度完成这两个成就。

成就數量	1000点 45个
难度	黄柱柱柱柱
在线成就点数	无
全成就所薦时间	14小时以内
最少過关次数	1次
有无会错过的成就	
有无不影响成就获4	界的秘技, 🔳
有无成就BUG	无

g Stalker

15点

建筑设势 完成潜入教学关

- Burglar

15点

尾葉型明 完成撬锁教学关

Monkey

15a

雌鷲復明 首次攀爬成功

, Fighter

15a

元 表现 完成格斗教学关

Locksmith

15a

在不被发现的情况下完成5 次撬锁或开方扇门。

建设建 操锁时轻轻转动摇杆,就 不会发出脑声惊动守卫。

e Ninia

15a

在不被发现的情况下完成

加拿大的 如果只追求该成就的话。在 被发现时立刻打开系统菜单,选择从上 一个Checkpoint 重来即可。但若是想同 时完成最难的成就"rvisible"。此方法不 可行。具体语名成就"Invisible"的说明。

w Invisible

90a

在不被发现的情况下完成 故事模式全部章节。

建設課 这个可以算得上是游戏当 中最难获得的成就了。不光是因为高 雅度下被发现的几率很大, 还因为该 成就要求各位玩家的存档当中不能看 被发现的记录。因此建议大家一周目 使用最高难度进行游戏以获得其他成 就,之后将游戏的存档删除,再以最 間单的Ouppy难度重新开始来获得本 成就。在简单维度下若是被发现。在 解幕出现"press A to continue"学样 的时候。立刻退出回到X360的系统界 面,再重新进入游戏选择continue。如 果只是在游戏中选择从上一个chock point 开始,则无法获得本成就。

Pugilist

15a

100 连续完成五场战斗而不被

在地下格斗当中选择最弱 的"Soda Pop"作为对手连续完成五 次即可。若是选择其他对手,在快要 被击倒的同时连按Y键站稳,继续格 斗. 也能获得此成就。

First Blood

15_a

建设现 在地下格斗当中正败第一 个对手。

Ainger

15a

在地下格斗当中战胜50名

建業業 很漫长的成就之一。耐心 地完成50场战斗即可,当然你也可以 选择最弱的"Soda Pop"连打50场。

- Swote

15a

學事的財间超过10分钟。 可以累积。

在院子里的举重要上连续举 10分钟即可。嫌麻烦的话每次玩游戏 的时候都来举个几分钟吧。在第七章 完成可以一次将技能槽提升到最大。

. Bloody Knuckles

15g

《新型集 打沙袋的时间超过10分 钟. 可以累积。

林林孝法 与上一个敌就一样,石院子 里的沙袋前练习10分钟即可。在第七章 完成也可一次将技能槽提升到最大。

Unbruised

15a

在建筑 在地下格斗当中完美战胜 一个对手。

选择最弱的对手"Soda Pop"。连按A键给予伤害、最后按Y 健使用终结按即可轻松获胜。或者使 用X键的重拳攻击。对手倒地时再用 A键锰锡两脚,最后再以萤拳加终结 技结束战斗。

Untouchable

30a

在最高难度里的地下格斗 当中完美战胜一名对手。

有之前"Unbrulsed"成就的 获得方法相同,不再赘述。

s Mogul

30a

成款包切 挣5000美元。

完成最高难度打倒100名敌 人的成就. 5000美元基本上就到手了。

. Ocean't Play Well with Others 90 a.

在最高遊度Shark下打倒 100名敌人以上。

最高進度实际上也不是根 难,但要是被在卧情模式当中找到100 名敌人可不容易。最好的方法还是进 行地下格斗。关于打倒100个对手有 一个实用BUG。将最弱的Sode Pop 打至脑死时会有发动终结技的提示。 这时要看系统会随机发动感种终结 技,如果是发动后倒下的对手踢你很 近的。立刻冲上去获狂地使用密地追 击、直到黑屏也不停地按键。之后快 速选择对手(默认的第一人就是Soda Pop, 正好), 进入战斗后你会发现 对手依然倒在地上, 此战算你不战而 胜。如此一来, 打倒一个敌人实际上 可以算两个, 无形中时间快了一倍。 这个BUG成功的秘诀在于动作要快。 不过若是运气不好,出现把对手打得

离你根边的终结技,那就没办法了。

... Insult to Injury

成一场战斗。

只使用反正技或终结技完

300

不是选择"Soda pop"作为 对手就能轻松获得本成就。

Lightning Reflexes 30a

成功完成50次反击。

最简单的万法还是在她下 格斗中选动作最慢的"Soda Pop"。 在他出拳瞬间按RU键使用反击。包 场战斗用5次,连续十场就能获得本 成就。

The Best Defense 30g

不使用格挡完成一场战斗。 **[1.1.2.3]** 保证你在战斗当中手指不 要磁轴心键即可。

All Linked Un

15a

(11) 获得身上六个部位的纹身。 (1) 获得全部较易的方法就是 在"King"处花费共1500美元购买。商 获得金钱的方法就是在地下格斗战胜 对手。选择对手的难度不同, 较得的 金钱数量也不同。

u Indefinite Furlough 30a

(1) 以任慈难度通关。

The Great White

85a

或以说明 以最高难度通关。

建設 最高進度里比较麻烦的是 潜行的很容易被警卫发现,所以要求 各位玩家眼疾手快。另外,要是格斗 当中遇到困难。可以通过举雪或者打 沙袋增加人物的力量。

Initiation

15a

是是证明 到达FoxRiver。

Guacamole with Lard 15 m

摆脱Avocado的束缚、序 章中可以获得。

. Quid Pro Que

15a

TANKEN 取回C-Note的药品、第 一華中可以获得。

Birds of a Feather 15a

《四世》 意识到两兄弟准备越狱。 第一章中可以获得。

... The Rat Hunt is On 15a

原理 确保证词的安全,第一章 中可以获得。

Metal Twister

15a

无数型 无伤离开电梯,第一章中 可以获得。

Blood Red Tites

15a

在浴室出败叛徒,第一章 中可以获得。

Massive Overdose 15a

1177 被注射了药物之后逃离医 院、築一音中可以获得。

_ Enabler

15a

得到PUONAC,第二窗中 可以获得。

on the Crazed Mind's Eye 15 a

偷盜Hayw ro的素描、第 三華中可以获得。

15a Shock and Awe

在触电之前离开水域。第 四華中可以获得。

Brutally Chained 15a

Market 用Teets的绳索将他自己 吊死, 第四章中可以获得。

Built for the Rough and Tumble 15 m

在暴动中生存下来,第四 音中可以获得。

- Hard Bolled

15a

第六章中可以获得。

Juside Job

15a

東京選問 发现Turk为Company工 作, 第六章中可以获得。

Man with the Plans 15s . Guardian Angel 15a . Unfinished Business 15a

建设现 得到监狱的设计图,第六 意中可以获得。

企业证明 阳(EMannix杀死Linc, 至 八菱中可以获得。

在屋顶上对Mannix紧追不 舍、第九章中可以获得。

* Matador 15st

(1) 在地下格斗当中击败 Boll Ck, 第七章中可以获得。

... Company Policy

15a

Mannix来到FoxFiver, 第 八量中可以获得。

... Tunnel Rat

15a

在下水道里打倒3c ick. 第八章中可以获得。

... Everything and the Sink 15 a.

九章中可以获得。

• Early Retirement

F控Mannix。第九章中可 以获得。

以上是随着剧情 - 定路获得的成 就列表 不再概念



配合电影的上映,游戏版也如期登场。和几年前的那个游戏比起来,这回 全成就的难度下降了不少。游戏还同时推出了亚版、不过比较奇怪的是亚版不 但没中文字幕,而且连英文字幕都没有,剧情过场还不能跳过。实在是揭不懂 代理商在想什么,这样的游戏恐怕也只有成就饭才会青睐了。好在游戏的全成 就难度很低。

供料四种间的全成联之旅

成就數量	1000点 35个
难度	* 拉拉拉拉拉
在线成就点数	无
全成就所需时间	10小村
最少通关次数	1次
有无会错过的成就	无
有无不影响成就获得	号的秘技 无
有无成就BUG	无

本作的全成就之旅概括起来就是 通关。全部就要事故集。斯莫士能力。 由于用以开启隐藏要集的特殊能力在最 后一关才能学序、所以在第一遍游戏时 是肯定不可能拿符閱藏要素的,因此本 作的正常打击就是先快速通关一遍。通 关后再榜榜回收隐藏要素。胸买全能力 所寫的金钱肯定能在地類或要素的途中 **凑齐,这点不需要大家担心。**

战斗解说本作的战斗可谓毫无难 度可言,不过由于关系到几个成就、 所以还是要说明一下。游戏的特色在 于可以随时通过十字键采切换角色. ↑为贵奥娜、↓为史莱克、一为驴 子, 分靴猫。4名角色中不太好用的 是靴猫,因为其普通攻击范围太小。 最好用的是史莱克。他的 / 键连击范 围又大又广。每个角色按出键可以发动 特殊能力,作用不大但关系到不少成 就,拿齐之后即可封纽了。

在购买了特殊能力后, 打倒敌人 时会随机出现发动特殊能力的道具.

以X键发动。每名角色身上最多只能 储存一种道具,所以不用白不用。连 续攻击敌人还可以积蓄两面左边的 Orgo槽,这关系到两个成就, Orgo槽 会随时 司而消失, 挨打时也会瞬间清



能够指南相比战斗。本作的更心 明显是在解读上。4名纳色各有自己的 特殊能力,炒项互相配吊方向顺利对 关。找隐藏要本也是点用各各人的特 殊能力、每名角色初期的能力不全 随着流程的推进会逐渐学会。,直到

周阳的最后一关才能学者生删解 力,所以一周目时是不正常找齐全隐 最要率的。本作的谜题干难,游戏中 也就提了需要用到哪仁角色来解谜。 因此在省过下面对各轴色解谜能力的 介绍后使足以通关了。

李季 5 开宇箱提其最大的作用。 其中器色大手類初期无法打开, 打上一 两关后才能获得打开的能力。史莱克的 另 主要能力能搬运,从西风到炸弹。 反正能换的东西都要他来完成。

← 公主的特色是点火、包 括《把人类油脂炸弹》公主的强化技 能是炸药。这个能力可以炸开柴火。

用途非常广,不过在微数第一关才能

() 护子的生操腿乃是一绝。 可以踢开锁着的。」改变扩大的方 向 从主上离手性对当事 被锁着的 ,有热料, 科是银铅, 种质金 锁、金锁星全角色中最后学会的能 力, 存限的 关闭能学会

1 。 靴猫的特色是在有猫脚ED 的地戶 化。进口能能跳跃,大家在海 院司一定要多加革商这种标记。另外 强强的计划以极斯绳索, 部分机关常 要利用他的小体包才能开动。



隐藏要素。每時隐藏要素是本作成。同一但否的經会出別時級物質和生物 就的重头。每个艺术中有两种隐藏要 **臺。分別於學數物品和主題** 可以在 菜单中的MAP一顶中看到当前的完成 情况,已取得的隐藏要靠在重复游戏 时不会出现 隐藏物尚分为 科。增加 一地、计学的终极后的就是新营地1。大 生命力上限的红心。史莱克的契约。 建盘气成 这要求玩家找弃各类的全 费廖娜的通缉令 粉紅蝴蝶结和一盘 烘干。需要注意的是地图上还会有一个的所有能力都买下来。 爱地本身也有 撑线币和恢复中的,红心、这两种是一宝箱,只是没有隐藏物品。 不算温暖物品的。宝箱分为大小两 种、里面都是铁币、不过由于也算隐 藏要素, 所以必须打开。

隐藏物品和宝箱均在地图上可 见, 因此玩家可看下破坏场景的时 本关的话是不行的。

被巨大军者,或人道子挡住的情况。被 押付的隐藏物记礼至稍是看了到的。 要丰高.

在游戏中每打了一举就会厄到警 部灣域物景和主箱,并把當地電出售

当是家重原和战打过的关卡时。 只要靠各隔藏要素可以直接按5 AF 键选择原到常地。之前即得的隐藏要 紫宝部保留。不过如果是第一次挑战

Ogres Rock!

20点

加斯坦尼 在第一关赢得教学战斗的

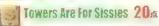


在Swamp一关中使用魔镜



20A

falt to 在awamp~ 关中击败女巫



在 ragon s Keep- 关中 迁货位支款母

Back to the Grave 20a

在Peasant Village一关中 打败骷髅兵团



Ring Them Bells

20a

在Peasant Village一关中 摆好所有的大钟



Paid the Piper

20a

在Catacombs—关中击败 吹笛人



Sinking Ship

20a

在Docks一关中弄沉海盗船



The Reyal Highness Is Heineus 50 at

以上9个成就全是剧情相关的。 不会错过。





30a

(高度) 在一次战斗之中。用整个 角色各杀死一个敌人



Big Treasure

20a

建設課 用史莱克打开一个大宝箱



Just Getting Started 10a

取得第一个增加HP上限的 大红心



Let's Start a Mingray Long! 10 a

建筑规则 以驴子的U键技能攻击1个 敌人



Where's the Party? 30 a

J. L. 以驴子的D键技能同时攻 击5个敌人



Ogre Horn

10a

1000 以费奥娜的8键技能攻击1 个敌人



Queen of the Swamp 20 a

以费奥娜的B键技能同时 攻击5个敌人



Too Cute

10a



20a

LEEP 以靴猫的U 健技能同时攻 击5个敌人



Green And Mean

10a

以史莱克的L键技能攻击1 个敌人



Fear My Roar

20a

《日本》以史莱克的日键技能同时 攻击5个敌人

以上成就简直就是送分颐。以4 人的U键技能同时攻击5个敌人也根简 单,最快在第2关(Swamp)中途的某 场战斗中,就会有5个人类敌人和N个 史莱姆一起出现,在这里可以把此类



Shrek Goes Green 30a

加強世界 Ogre力量情系満一半



100% Green Ogre 50a

Dgre力量槽完全翻溯

Ogre力量槽完全臺灣算是有点 麻烦,因为你必须不断打人才能蓄这 条槽,而随着时间经过这条槽会不断 减少。如果你被敌人打中或是战斗结 束, 这条槽也会归零。要想轻松完成 的话先不要提升角色的攻击力, 然后 找一些比较简单的敌人来打。笔者是 在Uragon's Keep最后与仙女教母的 BOSS战中解除的, 这里敌人无限。 **计**较好别。



[3] Let's Nave Some Fun 10 a

双人合作状态下杀死一个 敌人



The Party's Here

20a

观点的 双人合作状态下完全一场 松丛



gre Outpost

30a

30a

解开Swamp一关的双人合 作谜题



gre Mayhem

解开Peasant Village一关 的双人合作谜题



gre Outlaws

30a

解开Docks一关的双人合 作谜题

本作可随时随地开始双人合作。 方法是按2P手柄的START键,若根退 出只要再按一下2P手柄的STARI键即 可。所谓的双人合作谜题也根简单, 只不过是利用跷跷板采开宝箱而包。 无需朋友出马, 自己一人就能揭定。 注意有双人合作谜题的关卡并不止这 三关,只是这三关有单独成就而已。



Swamp Complete 50.

龙丹Swamo一关的全部隐 藏物品和宝箱

11 4 3 基本关键度不大。途中遇到 的小红帽分支事件与隐藏要素无关。 可以不理。



Dragon's Keep Complete 50 A

找齐Dragon's Keep—美 的全部隐藏物品和宝箱

每个区域的版图不大。 仔 细检查一下的话不难找齐。



Peasant Willage Complete 50 a

找齐Peasant Village一关 的全部隐藏物品和宝箱

同样难度不大。



Catacombs Complete 50 a

找齐Catacombs—关的全 部隐藏物品和宝箱

这一关还是有点难度的。 在完成一开始的驴子踢木筏部分后会 来到新的区域,这片区域的下方有一 个巨大的迷宫谜题, 还是要动点腿筋 RO.



G Docks Complete

找开Docks一关的全部隐

50a

Model To

前面 沿海岸线前进仔细搜索, 不要漏过与主线剧情无关的每一个荒 岛。某个荒岛的地上有巨大的人形标 记。这里需要将球推入对应颜色的坑 中才能解开谜题。



Rumpel's Palace Complete 50 a

龙龙草柳 找着Rumpel's Palace-关的全部隐藏物品和宝箱

图 10 这是流程中的最后一关。 由于此时所有能力均已学会,所以即 使是第一次打也能找齐全部隐藏要 素。为了节省时间建议大家一次稳 定。这一关需要注意的就是一些被伪 装成壁廊的门。另外也有一些需要双 人合作解开的谜题。



Shopping Spree 50a

在营地中买下所有的能力



(☑ Ogre Camp Complete 50 €

建設地 找到全区域的全隐藏物品 和宝箱, 并买下营地里的所有能力 **『** 注题 简而言之,就是每一关的 完成度达到100%就OK。





上一辑"成就集中事"里为大家介 绍了(汽车总动员 车神大赛)。这个游 戏成就非常好事,可惜因为有BUG而 无法拿齐1000点。实在令人叹息。不 过没关系,事实上(汽车总动员)在 X360上一共推出过三作、《军神大赛》 只是第三作。而之前推出的两作不但 没有JUG。而且难度更低!这次就为 大家介绍一下一代的成就拿法。让大 家领略一下这个成就神作大家庭的风

本作是给小孩子玩的游戏。因此 游戏难复自然不高。就算你从未接触 过此系列, 也相当简单。游戏中还为 大家准备了两条秘技,输入之后更是 丧尽天良。一场比赛翻车十几次, 最 后的胜利者还是你。不过需要说明的 是。本游戏的收集要素颇畏难度,也 就是说最后的100点还是比较麻烦的。 不过我们会在本期光盘中赠送收集要 素指南,这样就没有难度了。

成就數量	1000点	15个	
难度	难度 東京学		
在线成就点数	在线成就点数 3		
全成就所需时间 8小时		以内	
最少過关次數 17		欠	
有无会错过的成就		无	
有无不影响成就获得的秘技		有	
有无成就BUG		无	

关于秘技 在本文 开始要为大 家传授无耻的秘技。进入OF LONS的 CHEATS. 输入以下两条秘技:

> VROODOM: 无限提气 MSPEED: 车速加快

OK,有了这两条秘技。跑翼比 费简直没难度! 注意曝气是游戏中期 学会的技巧。一开始并不能使用。使 用秘技不会对获得成就有任何影响。 不过如果你退出游戏再进入。秘技会 失效, 你需要再次输入。

医复生的 网络金属

比赛清单下面列出每一章需要完成的比赛名称。

Chapter 1

- 01 Radiator Springs Grand Prix
- 02 Rad ator Cap Circuit Lizzie's Postcard Hunt
- 03 Sally's Sunshine Circuit
- 04 Tractor Tipping
- 05 Doc's Lesson, Powerslide
- 06 Doc's Challenge
- 07 Palm Mile Speedway

Chapter 2

- 08. Boostin' with Filmore
- 09. Luigi to the Rescue
- 10 North Desert Dash
- 11 Sarge's Boot Camp
- 12. Sarge's Off-Road Challenge
- 13. Motor Speedway of the South

Chapter 3

- 14 Mater's Backwards Lesson
- 15 Sheriff's Chase

- 16 Sheriff's Hot Pursuit
- 17 Rustbucket Race-O-Rama
- 18 Omament Valley Circuit
- 19. Sun Valley International Raceway

Chapter 4

- 20 Doc's Check-Up
- 21 Sally's Wheel Well Sprint
- 22 Tailfin Pass Circuit
- 23 Delinquent Road Hazards
- 24 Monster Truck Mayhem
- 25 Chick's Challenge
- High Speed Heist
- 27 Lightning Strikes Back
- 28. Smasherville International Speedway

Change 5

- 29 Radiator Springs Grand Prix
- 30. Tailfin Pass Grand Proc
- 31 Omament Valley Grand Prix
- 32. Los Angeles International Speedway

游戏简介本作的剧情和电影接 近, 而程方面非常简单。在地图上会 看到各种标记。前往这些标记即可进 人比赛或迷你游戏(也有更改涂装、 触发剧情之类的)。每项比赛中取得 好名次就可以获得奖杯分数、奖林分 数累计到 定程度后就会开启拉力 赛。或是开启新的地区Ornamont Vailey和Tailfin Hass。拉力寒是每一 章最后的比赛,打过之后即可进入下 一章。需要注意的是拉力赛中不可使 用螺气, 另外中途有一次换船(其实 就是遂你游戏合集)。拉力赛的对手 会设定为正好比你弱一点, 所以你还 是要练一下过弯技巧。总的采说只要 你将出现的所有比赛统统打完并都取 得第一名,就可以解除迷你游戏和收 集明信片之外的全部成就。

游戏通关之后会回到镇上, 所有 的迷你游戏和比赛均可重复挑战,绝 无遗漏之虞。是不是很简单啊?

2017/10/20

Tractor Tipping 75a

尼亞波爾 完成此迷你游戏的全部8关 ■ 東京 (東京) 量, 你就要在规定时间内心解所有的 拖拉机, 同时不能被看守发现, 总的 来说难度不大。建议一出现就立马把 B关全部打完。

Palm Mile Speedway 75 m

直接 中央 在此项 唐事中获得第1名

Motor Speedway of the South 5 👫

直接原则 在此顶赛事中获得第1名

75a

Ornament Valley

企業制度 打出这项资事

这一区域位于地图右边。 开车机往即可。

Sheriffs Hot Pursuit 50g

元成 逐迷你游戏的全部5关 ■ 这个迷你游戏难度稍高。 它要求玩家始终保持在逃犯的身后。 待槽涨满即可将其绳之以法。每一关 有3个逃犯、靠近它们按警笛就开始 追補。注意追縛开始之后,如果让其 逃掉的话就算失败。越到后面逃犯越 狡猾, 她图也越大, 不过好处是每抓 一个逃犯就有一个CHECKPOINT,所 以稍有耐心的话肯定能过。

Rustbucket Race-O-Rama 5 0 a

在此项赛事中获得第1名



正正规则 在此顶赛事中获得第1名

Tailfin Pass

75a

50a

加勒说明 打出议项赛事 直接 这片区域位于地图左边、 开车前往即可。

Monster Truck Mayhem 50 a

在此顶赛事中获得第1名

Smasherville Motor Speedway 75 at

在此项赛事中获得第1名

Radiator Springs GP 50 a

在此项赛事中获得第1名

Tailfin Pass GP

在此项表表中获得第1名

Ornament Valley GP 50 a

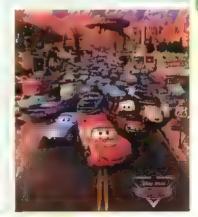
广门门 在此顶意事中获得第1名

LA International Speedway 100 at

在此项赛事中获得第1名

Lizztes Postcard Hunt 100a

找齐全部20张明信片 成就。明信片个头大,数量只有20 张,但找起来相当费事,因为本作的 地图实在太大! 大家可以参照光盘中 附贈的影像来按图索骥。此项工作建 议在最后完成。一来是因为初期有两 个区域不能去, 三来是因为部分能力 不全 如跳跃指令. 1 / 初期建议是 就算看到了也不要去事,否则到后期 可能会陷入这样的迷茫: 到底是我位 置不对,还是之前已经找到了呢?





一说到美少女恋爱游戏,很多人的第一反应就是成就好事。本作是《混沌思绪 诺亚》的《AN DISK,前作虽然也是美少女恋爱游戏,但是由于系统复杂,导致就算快进也得十个小时才能全成就,算是此类游戏中的另类。不过本作的难度就陡然下降了一大截,大概?个多小时就能全成就。当然前提是你得跳过全部思情,不过对于思情党和原作党来说,本作的剧情非常。ANS向,错过的话会损失不少眼福哦!

本系列的特色就是没有文字选项。虽然没有文字选项,但是选项依然存在,只是以"妄想发动"的形式出现。当画面上出现一个巨大的圆圈时,就表明来到了"妄想发动"的时机。在这个画面下,按LT为积极妄想(ポジティブ),按RT为消极妄想(ネガティブ),既不按LT也不按RT继续阅读也是一种选择。游戏就是以这种方法来决定分支和结局的。

	-
Chu☆Chuの世界へ!	Da
首次看到游戏的标题	e di

(ロース) 看过所有的积极妄想(可累) (計)

Ţ	市村	テ	1	ブ.	Ļ	3.	t.	, ,	5	0	À
Minks	1,	看	I	所	有的	消	极	돗/	思(و آب	果
i +)											

pan sa 發展:Chu à Chu t 方权利多个方	110a
------------------------------	------

			_	
F	七海	Chu Chu	权利 "	10a

建設使 发现梨深篇

_			
	成就數量	1000点。	/50个
	难度 ★☆☆		京京
	在线成就点数	无	
	全成就所需时间	2/小时:	左右
	最少通关次数	不足	*
	有无会错过的成都	t	无
	有无不影响成就到	F得的秘技	无
	有无成就BUG		无

を引きChug Chut る規則を4万-10a	į
和联联 发现优爱篇	

きたChurchutの収料をある。	IO _A
-------------------	-----------------

低級収明 发現あやせ無

さきとChu☆Chuする収料をのる	10a

19	親とChu☆Chuする収料を今ろう 1日本
-0.00	学師 25 25

Chu☆Chu25%	25a
25%收集	

Chu☆Chu50%	25 _a
CG 50%収集	

Chu Chu75%	25a
CG 75%收集	

Chu the Chu 100%	25a
CEEEE CO完全収集	

No Ch	Chr. 1		20.
MERCY II	CABA	E NIDING	LUA

文、CG 100% 文、CG 100% 光是滿足以上条件还不 多,还要必须进入画配里的CG、 SOUND、MOVIF选项,最后再进入 CLEAR LIST,即可解除。

100a

完置主义者

製深とChu☆Chu! 50点 製深とChu☆Chu! 50点

七海とChu☆Chu! 50a

付置とChu☆Chu! 25点 在11支付 优景施通关

美爱 L Chu ' Chu | 25点 ANUS 美爱属语关

あやせとChu☆Chu!<mark>切</mark>(a **在数数** あやせ簡適关

横きChu☆Chu! 50点 「現法」 特馬通关

是来とChu分Chu! 50a

□ 5秒 - Chu Chu · 110点
□ 5秒 - Chu Chu · 110点
□ 5秒 - Chu Chu · 110点

姜萝卜 # #一丁Chu☆Chu! 2 10点 成就说明 打出此"妄想发动"

| 夏想 - Chu Chu 3**10**点 | **TOX 101** 打出此"妄想发动"

長想 → [Chu Chu *410点

打出此"妄想发动"

复想トリサーでNu☆Chul ☆5 10点 11出此"妄想发动"

東線トリガーでChu☆Chu L た7 10点 加速型の 打出此"妄想发动"

妄想 ^ [Chu Chu ^ 8**1(**点 [24]] 打出此"妄想发动"

要想トリガーでChury Chut た8 10点 (2.4111) 打出此"妄想发动"



美想トリガーでChu☆Chut』、13**10点** 「記述法」打出此"妄想发动"

打出此"妄想发动"

英想 Chu Chu 15 10点

打出此"妄想发动"

发现七海篇



妄想トリサーごChu☆Chu L た23 1 Bat

打出此"妄想发动"



正言识 进入优爱篇后的"妄想发 动"时选择积极妄想

メガネスキーふたたび <mark>5</mark>点

详 續 攻 略 本作其实只要达成全结 局, 基本上就可以解除一大半成就, 各结局达成方法详见下表。不过在开 始攻略之前,还是要先进OPTION设置 一番,这样会节省大量时间。奥体设

妄想トリガーのスキッブ解除、する クイ・クセブ する メッセージ速度 一括 オードモード待ち时间 速い スキップモード:全て 音声同期 しない 音声スキップ。する

按照如上设置之后。进入游戏只 要按一下LU键,就会自动快进。而到 了"妄想发动"的时候,快进会自动暂 停,这时大家再自由选择即可。

本作共有?4处"妄想发动",也就

是24个选项,不过不同路线时出现的 选项会略有不同,一周目游戏最多只 会遇到1?个。只要按照下表的顺序 来,即可达成各结局。表中P为积极 妄想,即LT;N为消极妄想,即FT; 〈为不妄想。

优爱路线和美爱路线的区别在于 最后一处"妄想发动"。选择消极妄想 即为美爱路线、选择积极多模或不要 想都是优爱路线, 调务必存好档。

打出全结局后,还有很多成就没 有解除。这是因为有很多选项没有选 择完全。另外24处"妄想发动"也没有 全部碰到。这时大家要按照表中的选 择,把之前没有选择的路线全部再选 一遭。这样就能解除剩下的成就。这 成全结局、全TIPS既读、CO 100%后 再按上面所述的方法解除"完體主义 者"。1000分就到手了。

	1	2	3	4	5	0	7	8	9	10	-11	12
梨深	N.	P	×	ж	×	×	þ					
优爱 美爱	×	N	×	ж	P	×	×	P				1
あやせ	×	X	×	Р	N	×	×	×	P			
セナ	×	×	Р	N	×	×	×	×	×	P		
稱	×	×	N	×	×	Р	×	Ж	×	×	Р	
七海	P	×	×	Х	1 X	N	×	×	×	×	ж	P
星来	×	×	×	×	×	ж	×	×	×	ж	ж	- 20



2008年的电影(刺客联盟)令人印 象深刻,游戏版时隔一年后推出。由 现已倒闭的"大金牙"GRIN制作。游戏 画面根一般, 但设计精良, 尤其是对 原作精髓"甩枪"的表现非常到位。游 戏流程不长, 但拥有众多模式, 耐玩 性一流。当然单纯冲着成就去的玩家 就不必管太多了,只要通关两遍,再 补打几关即可全成就。本作美日版的 成就分开算。但解法略有不同。现在 先让我们来看看美版的情况。

本作存在着不少良性BUG, 因此

全成就难度很低。推荐游戏顺序为: 先把刺客难度通关一端, 过程中尽量 按提示收集隐藏物品, 如有遗漏请就 自己记一下: 挑战杀手难度时选用角 色为用密码调出的Wesly, 再使用秘 技BUG,通关过程中把遗漏的隐藏物 品收全:时间挑战、馒头、近身格斗 三个特殊模式。请根据下文提到的良 件BUG来打。这样一来,只需要将游 戏诵关两次。外加零星地打上几关。 就能取得全成就了。

成就數量	1000点 50个
準度	★★☆☆☆
在线成就点数	无
全成就所需时间	8小割以内
最少通关次数	2次
有无会错过的成熟	有
有无不影响成就等	长得的秘技
有无成数BUG	有良性BUG

	6 40	SE TE	
-			
左摇杆	角色移动	X	装弹
右摇杆	视角移动	LB	切換武器
В	近身格斗	LT	举枪
A	掩体动作	RB	弧线子弹
Y	子弹时间	RT	普通射击

游戏密码 表格内的二进制密码分 别刻在Brummel和Arana这两个BOSS 的手上和脖子上, 在游戏一开始就可 以输入。因为输入密码后解锁的部分 内容直接影响到成就的取得,因此玩 家可以第一时间输入。但要特别注意

ı	8. (. S		
ı	01001100	解锁体力上升(注)	
ı	01001111	解锁超级武器(注)	
ı	01101111	解锁无限弹药(注)	
1	01101101	解锁无限肾上腺(注)	
	01010100	增加可使用角色Cross	
	01100001	可使用特殊面具装	
	01110010	解锁敌人一击死(注)	

的是,表中标有"注"的五个有利于玩 家的状态,是在游戏中按STAFF键。 然后在OAME PLAY ENHANCE MENTS 项目中选择是否开启、只要开启任何 有利状态都无法取得成就。但有BJG 可以让我们边用秘技边拿成就

And Post Control of	Property Control
01100111	解锁爆头模式
01100101	解锁近身格斗模式
01110100	解锁影片模式
01000011	增加可使用角色Wealy
01000100	增加可使用角色Janica
01010111	可使用雜藏角色飞机保安

移技BUG 按以下步骤,可以实现 边用秘技边享成就;具体如下:

- 1.开始正常模式的游戏(不能是格 斗、曝头这些模式),难度设为你想用 秘技打的难度。
- 2.游戏开始后、先不用秘技。前 进至第一个检查点(也就是SWAT队长 出现的MOVIE之后)。
- 3、从暂停菜单中选择回到主菜 単、然后在主菜単界面下选择した locked Acts的第一关,难度随意。
- 4. 这次开始后立刻使用秘技、然 后来到第2步的检查点那里。
- 5. 确认秘技处于开启状态后(有时 秘技会无故关闭)。 从暂停菜单中选择 回到主菜单。

6.选择Resume game继续游戏。 此时你会发现,尽管没有提示秘技是 打开的,但你依然可以使用秘技,而 且可以拿到成就。

秘技BLO到此为止。不过有几点 需要补充。这个BUO建议是在挑战最 高难度时使用,不要在第一遍游戏时 使用。由于需要选择Unlocked Acts, 因此你必须先打过该难度的第

- 关后,才能使用这个BUG。

拿不到成就. 因此个人建议玩家在第一 追游戏的不要解除"Half the man Barry is"这个成就。等玩家使用此。UC后再来 解除这个成就, 如果成功跳出解除提 示,即表明你已经成功,可以继续往下 打。如果没有提出解除提示,那么就选 NEW GAMI 重新来过吧

am in control

完成第一个训练关卡

🧑 i have it in my blood 🏻 🖼

建設 完成第二个训练关卡

No more arbúety attacks 5 🛦

元成第三个训练关卡

Completed Act 1- Easy 10 a.

Completed Act 2 - Easy 10 a

完成胆小鬼难度第2关

Completed Act 3 - Easy 10 a

完成過初 完成胆小鬼难度第3关

Completed Act 4 - Easy 10 at

成成世界 完成股小鬼难度第4关

Completed Act 5 - Easy 10 it

完成胆小鬼难度第5关

Completed Act G - Easy 10 a

元氏型,完成胆小鬼难度第6关

Completed Act 7 - Easy 10 a

完成胆小鬼难度第/关

Completed Act 8 - Easy 10 a

建設等 完成胆小鬼难度第8关

Ready to play with the big boys 15 at

完成胆小鬼难度第9关

Completed Act 1- Assassin 20 a

元成则 完成则容难 医第1关

如果你出现误操作, 有可能导致你

Completed Act 2 · Assassia 20 at

九百百日 完成刺客难度第2关

Completed Act 3 - Assassin 20 a

定式學問 完成观容维度第3关

Completed Act 4 - Assassin 20 in

成實度明 完成刺客难度第4关

Completed Act 5 · Assassar 20 🛦

元章 見完成列客难度第5关

Completed Act 6- Assassin 20,5

成就读明 完成刺客难度第8关

Completed Act 7 · Assassin 20 at

完成刺客难度第7关

Completed Act 8 - Assassin 20 a

複數從明 完成刺客难度第8关

Fully trained assassin 30 ±

1 配置 完成刺客难度第9关

以上成就在刺客港度通关后可含 部取得,而最高难度"杀手"必须在刺客 | | 雅度通关后才会出现。不用犹豫了。 第一遍就选择刺客难度开始游戏吧

Completed Act 1- The Killer 30 🕫

完成杀手难度第1关

Completed Act 2 - The Killer 30 a

完成杀手难度第2关

Completed Act 3 - The Killer 30 a

完成杀手难度第3关

Completed Act 4 - The Miller 30 at

完成杀手难度第4关

Completed Act 5 - The Killer 30 &

完成杀手难度第5关

Completed Act 6 - The Killer 30 🚓

完成杀手难度第6关

Completed Act 7 - The Killer 30 at

原置等 完成杀手难度第/关

Completed Act 8 - The Killer $30\,\mathrm{Act}$

50a

元成系手难度第8关

The Killer

完成杀手难度第9关

以上成就在完成杀手难度后即可 获得。相比刺客难度、杀手难度的难 点在手敌人的攻击威力更大。而且玩 家"甩枪"时不具备自动锁定效果。不 过由于有秘技LUO的存在,通关杀手 难度绝对不在话下。

(Cil onc. save a thousand Donuts 5,a

Janice就是电影版中的那 个胖女人。主角在成为杀手前所在公 司的女老板,她所在的位置比较稳 破。在第五关(办公室关卡)一开始, 主角上楼后会看到一个事骸弹枪的敌 人。干掉他后向右后方移动,然后向 对面看,Janice正概着目机坐在二楼 的对面、同样一枪结果她就OK了。

🌉 Half the man Barry is 🖼

一种的 干掉隐藏女友Kathy 电影中的發起女友Kathy 在游戏中也登场了,她在第一关第六 个区域(BOSS战前一个区域)、上楼 后注意身后的窗户。Kathy正在那里 敲打着窗子, 给她一枪就行了。如前 所述。建议将她留作检验秘技BUG是 否成功的试金石。

Ballet Curving Traince 5a

用弧线子弹干掉10个敌人

Bullet Curving Expert 25 at

■ 用弧线子弹 F掉100个敌人

🌉 Shrapnel Storm Trainee 🏂

成就说明 用歸发子弹干掉10个敌人

Shrapnel Storm Expert 25 🛦

🐲 Up close and personal $20_{\rm at}$

建筑 用近身格斗干掉15个敌人 中都是可以多周目累计的, 因此不必 过于在意。

Collector Nord

10a

建鐵鐵明 找到10张隐藏纸片

 \mathbf{M} Compulsive Hoarder $\mathbf{30}_{\mathbf{s}}$

建設電 找到所有的隐藏纸片 这是一种会旋转发光的纸 片。它们敞落在各关卡的角落里。取 得后可在OAMF R WAINS选项中看 到很多花架内容。纸片数量多达6? 张、建议玩家按照攻略提示的顺序取 得. 可确保没有遗漏。

Boom!

5ª

咸氢從豐 干掉一只爆炸老鼠

Past Exterminator

建設機切 干掉所有的爆炸老鼠 **建筑** 爆炸老鼠不会移动,身上 会发红光,玩家腐老鼠越近,那么红 光就会闪烁得越频繁。因此比发光纸 片更加明显。看到老鼠后把它开枪射 爆就可以了。爆炸老鼠一共有8只, 同样在后文中会列出。

Two is always better than one $10\,\mathrm{ss}$

用一发弧线子弹干掉两个

一石 写的机会还是比较多 的。看到两个敌人的站位比较靠近时。 就锁定,调整锁定线,看到两个敌人的 型影都变成白色时就开枪,反正只要完 成一次就行了。不必太列意。



🕶 Glad I wasn't there 🛮 10±

展MUU 用一发爆发子弹干掉3个敌

通常情况下需要敌人的站 位配合, 有些运气成分, 所以难要比 "一石"写"要高一些。木过游戏中有 两处一个敌人用上万的绳索吊在半空 进行攻击的情况,此时敌人不能移 动,可以轻松脑准。准荐是在最终 BOSS之间的钟楼场景元成。



在一次子弹时间中干掉;î 敌人

子弹时间就是在掩体 印移 动时投~键,由于准星移动较慢,慢 过作有效时间又很短,所以同样需要 敌人站立比较集中才行。个人推荐是 在最后 关的钟楼场景的一开始。记 得要瞄头。另外,低难度下子弹的间 的持续时间会变长。因此推荐在通刺 答难度时就拿到。



Heart Breaker

25a

用不戴面具的Wese/在杀 手機麼 F 掉 Arana

MTT AT Aran 3 是第/ 关的女 JUSS, 不截面員的Wose, 需要縮入 密码后才会出现。推荐用这个角色直 接采打杀手难度的流程, 那么就不必 角近关打女UOSS-欠了。

Between Old Friends 25#

用Cross在杀手进度干掉 the mmorta

主角的老爸Cross需要用 密码场出,由于可以和时号挑战第1 名的成就一起解开, 因此请参看下文 的方法。

Punishing Subordinates 25 a

用 he mmorta.在关手难 爱使用技身格斗干掉 inc russ an The mmorta 就是最终 JOSS, he russian是第一类的 BOSS. 用近天模式来打就行了。只 要主意多利用掩体。看难机会冲过去 按B即可秒掉第二关BOSS。

Butcher would be proud $50 { m \AA}$

在任意維度完成近易格斗 模式

们是到近身格口模式各区域的全 部或大部分敌人均需要用近身格斗 来杀死。不过因为游戏中有良性 JUG. 所以几乎可以不打。方法是选 最低难度的近易格斗模式开始游 战. 打至第 关第 个CHICK PONI后寿舟动存档完毕就退出游 戏,然后在选关模式选最后一关。 在干掉最终uOSS之后,这个成就就 莫明其妙地取得了。



Dr. Lobotomy

50a

[1] 以 **3** 爆头模式各区域的全部或 大部分敌人均需要用射击头部要害的 方式架杀死。不过利用BUG, 采用与 上面相同的方法, 也可以只打第一关 的开始和最后一关来完成。

X Catch me if you can 50a

在时间挑战模式中取得第1

时间挑战模式在杀手难度 通关后出现,本果是游戏中最难的成 就,因为第1名的条件是1小时12分56 孙内通最高难假。以本人美田版加起 采 遍的通关经验采看,这个成绩依 然是遇不可及的。但利用上面介绍的 300. 可以让最后通关时间显示为1 分钟。只是在选关时,要选系手难 度,而角色选用Cross、这样一来。 打完最后一关时还能把Locween Oid r chas这个成就 并解了。

所有連載物品位置提示

■第一关所有隐藏物品

.1 游戏开始时,有弹夹的柜子下 面原戏戏面

(2) 第三区域起点处石边的窄道内 抢背原加

(+ 第二区域右侧厨房的柜子下面 开发团队照片

4 第五区域向上楼梯下面的箱子 旁 私景原曲

5.第二区域左侧护网后面有一只 爆炸老鼠 "你漫画打面

7 第七区 100 300 有敌兵土现 的小屋内。游戏寝纸

■第二关所有隐藏物品

* 第 区在大庭院时进入左侧的 走廊内就能看到、制作人语录

* 第二区下楼梯后左师的死胡同 里段影像

第三区向下楼梯的右侧,书柜上 面、制作人。音录

■第二关所有際 類物 記

(1 第一区出盾牌兵的大] 左侧的 调角处 游戏原画

、25第 区的出口门左边的桶后面 (开发团队照片)



(3)第三区起点应后转的通根处就 可以看到一路以前回

3 第 区 LO] 对面有 只導炸 老鼠:张漫画打面,

■第四关所有钨碳物品

* 第 区铁到电梯时, 在右侧的 角落里 一段新像

第五关所有隐藏物品

1 第一区起点左边的办公室内 开发团队照片

> 第 区上楼梯后向右后侧移 动、在饮料机旁边 游戏草甸 此处向 对面看就能看到那个胜老板了

第二 区在二 拟右侧铁手边的书 柜下方 游戏源画

· 第三区 unss战 起点左侧电 梯附近的一为秀之。游戏杂画。

5 第二团出] 与看到的大桌子后 面 游戏原画

6 第二区在向上楼梯的在侧茶水 间的木柜子里面有一只爆炸老鼠(3张 ,曼曲钉面

一第二区 接会议室里面、游戏 原面

8 第一区二楼左侧第一间办公室 内(游戏原画)

■第六关所有隐毒物品

(1)第一区起点左侧的木箱唇面 (一段影像)

(2)由第二区尽头的铁梯上去。在 纱线的后面 制作人语录)

3.第二区从图书室_楼绕到另一



侧就能找到(制作人语录

■第七关所有隐藏物品

、第 区第 块平台的台阶左侧 开发团队照片。

第一区第一块平台的台阶右侧 游戏原画

3)第一区上台阶后右侧置子后面 苏说原图

4 第 区进入仓库后楼梯的下万 游戏原画:

n 第二区门口有楼梯的小房间内 游戏原塞

(6 第 区最上万室外平台的角落 里 为游戏壁纸:

(/ 第 区进人厕所后, 第二个大 房间的中间死胡同里 游戏原画)

(8)第二区厕所出口右侧的箱子后 面(开发团队照片

(4)第三区被目办公室出口门最右 边的角落里(游戏原画)

(10)第二区 BOSS战)起点处转身

就能看到(游戏原画)

(11 第五区经过瀑布边的长郎 后,在进门后的右侧,游戏原画

(1) 第六区进入墓地后的第一个 楼梯下方 开发团队照片

(*) 第六区经过第一个夏区后。 在一个棺材下面每 只螺炸老鼠(3张 。曼国到面

140第六区第二个基区人口的右 侧柱子旁 游戏原画

(15)第六区第二个要区人口的在 则柱子旁、游戏原画,

■第八关所有隐藏物品

1 第一区第一条水道右侧死胡同 里有一只爆炸老鼠 3张漫画打面。

(2)第一区进入有女神像的庭院后 右行,在一些桌椅旁边(游戏原画)

(3)第一区进入第一条水通时的機 梯下方(游戏原画)

4)第一区第一条水道日船左侧的 角落里(开发团队照片)



(5)第一区有着火房子的庭院的石 侧角落里、游戏原画)

(6)第二区起点处往右走到底的坑 设桶旁边(游戏壁纸)

(, 第二区第一个房间大门的左侧 角落里(游戏原画)

(8)第二区上、楼后在一个堵住楼 梯的柜子旁(游戏原画)

(9)第一区尾声,向上提梯左侧的 柜子后面(游戏原画)

(10)第四区、狙击后)过桥后左侧

垃圾箱后面(推戏原画)

第一个掩体左切、游戏原圈

12.第四区上两层阶梯后左转。 在第二个长椅的下面,十分隐蔽,而 且需要按、键码五一下才能靠到。这 是全游戏中最难找到的收集品、开发团

、131第四区有狙击手的大庭院出 口石边的木箱后面、游戏原画)

量等,并关所有障碍特品

1)第一区起点右侧的箱子旁边 、游戏原画

(2)第一区第一个房间右边的木箱 后面(开发团队照片)

(3)第一区第一个房间左师墙壁上 有一只爆炸老鼠(漫画家的两幅作品)

(4)第 区 深 产 通 道 中 的 一 堆 木 和

后面(游戏原画)

。5)第一区第一个房间入口右边的 桶后面(游戏原画)

(6)第三区起点往回走到底(游戏

(7)第 区战斗通道左边第 个木 箱的后面 游戏原莓)

(8)第二区到达CHICK PONT后 左侧的木箱下面、开发团队照片)

9 第二区在上楼前的一个木箱后 面(游戏原画)

(10)第三区起点左侧褐售室的旁





边(游戏壁纸)

(11)第一区第一片战斗场景的损 告室旁边(开发团队照片)

、12)第二区第一片战斗场景的大 木箱后面(放股層)

(13)第一区向上楼梯的左侧角落 里、游戏原画)

(14)第五区高塔最下方的木稻背 后(游戏原画)

(15)第五区高塔最下方的木桶旁 边(游戏原画)



很多人都说(刺客联盟)的游戏素 质不行,这些人中不乏拿齐美版1000 点成就的人, 因此听起来极有说服 力。其实美版由于BUG众多、就赞玩 家拿齐1000点成就, 也未必真的了解 了游戏的精髓。如果你想挑战成就分 开算的日版。并以1000点为目标、那 么你一定能真正认识到游戏的完全魅 力。我自己便是一个很好的例子. 当 我打到第5遍时,一想到全成就后不 会再碰这个游戏, 心里竟然有一种即 将和好游戏分别的惆怅感!

日版在成就设置方面看起来和美 版似乎并无不同, 其实不然。相比美 版,日版去掉了打最后一关解锁塞头、 近身格斗、时间挑战这三大模式的 UUG, 这样玩家就得老老实实地多通三 遍关。除此之外,日版的刺客难度比美 版的刺客难度难了不少。敌人的政击力 和美版的杀手进度是一样的,具体、布程 方面和美版一样,先打刺客难度并完成 收集,之后挑战杀手难度,再分别完成 爆头、近身格斗、时间挑战模式即可。

成分真正的高量是

成就數量	1000点/50	个
难度	★★★☆☆	t
在线成就点数	无	
全成就所需时间	14小时以内	Ч
是少通关次数	5次	
有无会错过的成就	Æ	有
有无不影响成就到	美得的秘技	有
有无成就BUG		无

総技&BUG 虽然修正了打最后 一关解锁握头、近身格斗、时间挑战 这三大模式的JUO、但秘技JUO依然 可以使用!(方法不变,但日版的菜单 是日文的。)利用这一点,在挑战第2 遍的最高难度时可以轻松不少。不过 需要指出的是,由于爆头、近身格斗

可以选择最低难度完成。而时间挑战 模式一旦使用秘技就不算成绩, 因此 秘技SUC在日版中的作用也仅限于挑 战第2遍的最高难侵了。

而输入密码解锁隐藏要素的设定 依然存在, 而且密码也没有变化。

角色差异角色差异是 在美版中被绝大部分玩家 忽视的问题。利用秘技调 出的隐藏角色,其能力、 武器各有不同, 这是游戏 的一大特色。真体角色差 异这里就不多说了。只向 大家推荐最终BOSS。此人 虽然只有一把小手枪。但

是该枪爆头时威力巨大无比, 配合子 弹时间可以秒系前期大部分BOSS。在



國 編輯的时间挑战模式中。推荐使 用他来完成。

2 , 完成第一个计练关卡

受 继: 血 完成第 个训练关卡

病气 流

定量等 完成第三个训练关卡

完成业余难度第1关

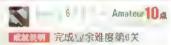
2 Amateur 10 Amateur 1 定理证明 完成與余难度第7关

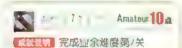
Amatour 10 a 完成业余难度第3关

4 Amateur 1 a

建度 完成业余难度第4关













Assassin20 to 3 to 7 - The Killer30 to

尾篇 完成刺客难度第1关

** - デージ27 リア - Assassin20点

完成刺客难度第7关

- 3 - Assassin 20 at

成就说明 完成刺客难度第3关

Assassin 20 d

完成刺答难度第4关

Assassin20a

完成刺客难度第5关

Assass.n20a

1 Assassin20a

完成刺客难侵第7关

8" Assassin 20A

完成劑客难度第8关

□ 山珠 > 4 / 1 / 1 / 1 / 30 a

完成刺客难度第9关



和美版一样,以上成就在完成刺 客难度之后全部可得,开始游戏后就 毫不犹豫地选择刺客难度吧!不过需 要注意的是,日版的刺客难度实际上 和美版的杀手难度是一样的,只是甩 枪时还能自动瞄准。如果你在美版中 是用秘技:JUG打过的杀手难度,那么 肯定要花不少时间来适应。

ステージ 1 ケリア — The Killer 30点

三量型,完成杀手难度第1关

1 = 327 47 - The Killer 30点

電腦學 完成杀手难度第2关

元成派手班度第3关

マテージイケリア - The Killer 30点

咸數说明 完成杀手难度第4关

: * 5 The K or 30 A

展創課明 完成杀手难度第5关

6 The K or 30 a

建設製帶 完成杀手难度第6关

The Kner 30 at

完成杀手难度第/关

** 8 The Ki er 30 a

完成示手难度第8关

真 杀 屋

元成杀手进度第9关 ■★★注 由于可以使用修技BUO。 通杀手难度不在话下。

用弧线子弹干掉10个敌人

用弧线子弹手掉100个敌人

1 ジョン训练生 5点

用螺发子弹干掉10个敌人

トエリスプロージョ の送人25点

用爆发子弹干掉100个敌人

2. 弹药节约家

建模型 用一发弧线子弹干掉两个

14. 巻き添え御免 10a

一发爆发子弹干掉3个敌人





一瞬の判断

MINUT 一次子弹时间干掉3个敌人

より近しく業密に 20点

户工工 用近身格斗干掉15个敌人 和美版一样,数量累计型 的成就在本作中都是可以多周目累计 的. 因此不必过于在意。

尻轻、恋人

平掉隐藏女及Kathy

TRUE 干掉隐藏老板Janice

一种 只嗅炸老鼠

7 题除业者 20a

工程 干掉所有的爆炸老鼠

にわかコレクター 10m

建致证明 找到10张隐藏纸片

・ 生粹のコレクター

或或说明 找到所有的隐藏纸片

25a

用不戴面具的Wesley在杀 手進度干掉Arana

25a 古き友の间標

用Cross在杀手进度干掉 The immortal

デ パワーハラスメント 25_点

用The Immortal在杀手难 度使用技身格斗干掉 The Russian **《基本》**以上成就除了名字不同之 外、和美版没有区别、所有收集品的 位置也和美版是通用的。

お肉産さん大素塩 50点

建筑 在任意难度完成近身格斗

经终于到了最后的三大模 式。近身格斗模式是三大模式中最简 单的,可以调量低的业余难度,该难 度倒是和美版的胆小鬼难度有一拼。 遇到敌人大胆近身孙杀即可。每个区 域都需要以近身格斗秒掉一定数量的 敌人才能前进。一般来说这个数量就 等于是该关卡中的全部敌人,对射的 关卡除外。

ロボトミー医师

50a

在任職难度完成爆头模式 相比近身格斗模式, 爆头 模式的难度要高出一大截,就算选最 低的显余难度也是如此。该模式同样 要求将每个区域中一定数量的敌人爆 头后才能前进,而这个数量基本上等 于是该区域的所有敌人, 就连狙击 关、重机枪关都是如此。仅有部分关 卡除外。由于要求爆头,因此甩枪不 可乱来, 必须确实瞄准头部才可出 手,宁可慢也不能偏。而强制子弹时 间的关卡也同样要求枪枪爆头,对玩 家的枪法是个极大的考验。游戏中经 常出现的近身格斗男在其他模式中是 这死的杂鱼。在此模式下由于要求赚 头,简直成了能玩家命的阎王,必须 牢记其出现位置方可准确毙之。个人 推荐是当其出现后立刻将枪口往上 抬、然后甩枪,一般来说都能自上而 下地瞄准头部。

キャッチミーイフユーキャン 50点

在时间挑战模式中取得第1

美版中1小时12分58秒的记 录高不可及。这回又设了BUG,怎么 办?幸好制作组已经察觉到这一问 题。在日版中这一要求被降低到4小 时。时间挑战模式的难度限定为杀手 **进度**,使用秘技的话不算成绩, 在游 戏中接关时时间均会累计。初一看这 似乎还是根难,但经过美版两遍、日 版四遍的洗礼之后,要想完成并不困 难。个人记录是2小B对零5分完成。如 果觉得没底。可以在打过一大关后退 出复制记录, 如果下一关发挥失常就 读档再来。

角色选择方面推荐前面所述的最 终HOSS,除了最终决战需要点耐心 之外,其他BOSS均可通过爆头来秒 杀。第6关最后的重机枪关是游戏的 难点所在。但只要在开始阶段将敌人 杀至只剩一个霰弹枪手,如果不打死 他、新的敌人不会出现。可以据此来 拖时间,两分钟后即可过关。



随着电影(钢铁侠?)在国内的热 映,游戏版也悄悄来到玩家身边。本 作的素质在电影改编游戏中属于中上 乘之作、虽然亮点不多,但是绝对不 雷,拿采休闲放松还算不错。整个游 戏可以在没有攻略的情况下一气间 成, 打下来不会觉得有什么难受的地 方,比起1代采那是简单太多了。

游戏的另一大优点就是成就简 单. 大概8个小时就能图满。虽然耗时 不真太短。但是游戏有一个好处便是 没有收集要素!当然游戏的成就也不 至于简单到只要通关即可,在流程中

成就數量	1000点 50个
难度	* 垃圾垃圾
在线成就点数	无
全成就所需时间	8小时以内
最少通关次数	1次
有无会错过的成	就 无
有无不影响成就	获得的秘技 无
有无成就BUG	无

还是有一些特殊条件的成就的。不过 就算你错过了,也可以选关再来,所 以没有难度。惟一糯要注册的是,开 始游戏后就一定不要选NEW GAME. 否则之前累计的一切数据全部作废!

操作指南 虽说打着打着目然就能 **荐握操作,不过阅读这个部分可以减** 少你30分钟的熟悉时间。下面是几条 操作的圈。

1 在空中快速输入两次LB可进入 飞行状态。飞行状态中依然是按Y和A 来调整高度。飞行中左竖杆迅速推后

左擺杆	控制移动
右摇杆	控制准星
×	近身格斗
Y	上升
A	下降
B	终结技 调查
LB	配合左摇杆进行冲刺

可解除飞行状态。

2 ×和3配合使用可使电各种近身 格斗组合技、具体可以参见出招表。

3. 超级模式因角色而异,钢铁侠全 身无敌且近战召式变强,战争机器(WAR MACHINE)一定时间内全部武器弹数无 限。超级模式器关权能发动一次。

4	(c) 100 Y
RB	进入锁定状态
LT	左手武器发射
RT	右手武器发射
†	切换近战模式
1	按住可发动超级模式
4-	切换左手武器
→	切换右手武器

武體介绍 本作主要攻击方式就是 锁定敌人后以左右手武器射击,选择 好的武器是过关的关键,下面为大家 介绍一下游戏出现的武器。顺便补充 一句,所有武器都有杀满指定人数的 成就。每种武器都可附加两种能力。

MINIGUN 机枪): 这是战争机器 的专用武器。射速快但威力低。不过 装备了增加攻击力的终极装备之后就 成为最实用的大杀器了。

MISSILE LAUNCHER, 导弹发射 器)。可以同时锁定多个目标,并具有 跟踪性能,对单对全均可。在一周目 时是很实用的武器。注意要按住键才 能锁定,不能连点。

HOCKET LAUNCHER 火箭发射

器); 单发, 发射自隔长, 但威力巨 大。用来打舌动目标比较困难,但对 固定目标(如地面炮塔)就非常好用

LASER 點光):初期很差劲,不 但威力小。而且持续时间短。但升级 并装备了增加攻击力的终极装备之后 就一举翻身为杂兵杀手。

SHOTGUN BLASTERS EE 稳 冲击波1: 前者是战争机器的武 器,后者是钢铁侠的武器。两者性能 基本相同 — 单发、装弹时间长、距 离越近感力越大。实用性一般。

REPULSOR 掌中雪)。这是钢铁 侠专用武器, 可连续发射, 也可按住 蓄力, 不管在什么阶段都很实用。

司令部 每打过一关,都会回到司 令部、这里是玩家的大本营。在这里 可以周整装备、购买物品,共有4条指 令可以选择。在司令部时按STAR1 键,可以进入菜单调整游戏难度。

RESEARCH

这一项实际上就是购买物品。 里 面又分为4顶。

AMMUNITION(弹药): 等于是武 器的附加能力。

CLOSE COMBAT PROGRAMS (近战程序): 改变近身格斗的招式, 个人认为除空中格斗外意义不大。

WE APON DE VELOPMENT (武器 开发): 其实就是武器升级, 升级后武 践全面强化。

MODULAR LINHANCE MENTS(機 块): 也是一种武器的附加能力。

MISSIONS

任务界面。在此界面中被Y键可 以进入选关画面、打过的关卡可以随 时重打。更改难度后即可在此开始不 同进度的挑战。

SUIT CUSTOMIZATION

自定义盔甲。在这里可以选择不 同的盔甲, 并决定装备哪些武器。 选 定的盔甲会用于下一关。部分限定路 甲的关卡除外。

FABRICATION

这一项是给武器装备附加能力。 每个武器可以装备两种附加能力。 也 就是弹药和模块。游戏中每种武器都 预留省多个组合,但实际上只要一套 最强的就可以了。

本作的流程不进,基本上可以夹 在成就的介绍中揭定。本作圆满需要 8个小时左右、建议先打最低难度。 这样一方面可以先熟悉流程、又整解 开名关肃要特殊条件才能完成的成 就,赚够钱之后买满装备(尤其是最 后一种模块Ultimate Module, 能够 大幅提升威力、极其实用),再挑战 最高难度就很轻松了。





Deportation	15a
成就说明。影情获得	



化制设则 剧情获得



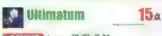






The Bigger They Are 30 a

別情获得



30a

建設课明 I. asy难度通关



100a ie Invincible Formidab.o推啟通关

这12个成就全是剧情和通关相关 的。最高維度Formidablo通关,可以 解除两个低难度通关的成就。如前言 所述, 先打FASY, 买齐装备再打最 高难度,就非常简单了。注意:难度 直接在司令部按STAHI键进菜单调节

即可,干万不要选择NEW GAME, 否 则之前取得的数据全部归零

Mot in My House 15a

在第1关完成特殊条件 第1关后段是控制战争机器 进行空战。空战开始后立刻展开冲 刺,以最快速度干掉前几个来犯之敌 웨이.

15a

在第2关完成特殊条件 第2关需要保护6架直升机 前进,其中有一架会在剧情中爆炸。 如果剩下的5架在过关的依然健在。 即可解开。

在第2关完成特殊条件 第2 关后半段的大混战部 分,让钢铁侠用LT+RT事力的光束打 死一个人类敌兵,即可解开。

Area Secured

20a

15a

在第2关完成特殊条件 同样是第2关后半段的大混 战部分,过关时我方部队的生存军够 高时就能解开。

Pulling The Plug

在第3关完成特殊条件 第3关一开始,在一个房间 里爾要破坏4个开关,以最快速度完 成这个任务就能解开。

🚺 Anger Management 15£

在第3关完成特殊条件 第3关从基地飞出去之后, 会来到一片平原,这里有很多有标记 的建筑物可以破坏。把这片地区能破 坏的建筑物里里外外全部破坏掉即可 解开。建议使用威力最大的火箭发射 器央拆屋。这个成就基本上是要求将 该片区域完全炸平,比较费时。

Entrapment Entrapment

建建设 在第4关完成特殊条件 第4 关一开始会有防范激 光,在不触发它的情况下来到底部即 ij.

Defensive Player Of The Year 20.a.

建設得明 在第5关完成特殊条件 第5关过关时战舰全部件完 好即可,强烈建议先用EASY来完成。

Brute Force 30a

在第6天完成特殊条件 第6关整关都不曾按B建反 弹BOSS射出的导弹。

Guardian

25_A

建業性明 在第7关完成特殊条件 第1关过关时不曾修理过巨 大战车Arc Armiger。

://> Switchboard Operator 20 a

在第/关完成特殊条件 在第7关的最后,你需要推 动3个指定物体,在推动过程中不被 打断即可解开。可以分3次慢慢推。

Not A Scratch

40a

在第8关完成特殊条件 在第8关的决战中,盔甲本 体未受到伤害。

Technical Genius

建筑设势 购买所有物品

最后两个模块的价格高达 1500万,听起采简直是天方夜谭。但 事实上本作議钱非常简单。只要重打 一遍最后一关。3000万大洋就轻松到 手了。一般说来只要通关一次,再重 打一造最后一关就足以买齐所有物品 了。惟一的缺点是STAFF不能跳 Tri

Fists Of Iron

20a

建设 以近身格斗消灭100人

Sterm Of Lead

20a

LEED UMINICUN消灭100人

fire And Forget

IREEU UMISSILE消灭100人

Subtle Like A Rocket 15 k

THREE DIROCKET LAUNCHERIN 灭100人

Room Boom

20A

LENGTOUN灣灭100人

Extra Crispy

20a

ERRU 以LASER消灭100人

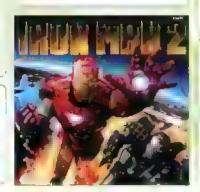
Pushback

20a

建国模型 以REPULSOR消灭100人

😽 Up Close And Personal 20a

建新设势 以SLASTER灣灭100人



Överkill

25a

CMRF 以UNIBE AM消灭100人

Garara Need Some More Bad Garys 30 a.

建新设理 道灭1000人

Omega Man

30a

以战争机器的Omega System消灭100人

Bulletpreef

30a

在钢铁灰的无敌状态下以 近身格斗消灭50人

这部分是杀敌数相关的成就,非 常简单。正常流程中大家就应注意多用 不同武器杀敌,不过就算你不这么做也 没关系。只要重打第4关,故顾触发一 开始的激光警报。每次都能引出大量放 人。杀光之后来到底层,又有一批敌 人,再往前打罐门上的8个炮口,就有 CHECKPONT。这时按START键、选择 SAVE, 然后回到司令部即可。如此一 来之前的杀人数全保留,每一秒大概能 杀40人。时间只需3分钟。

Omega System和无敌分别是战 争机器和钢铁侠按1发动特殊能力。 不要弄错了。而UNIBEAM则是钢铁侠 同时按住LT+BT事力使出的大光束 围。所有杀人数相关的挑战中, 大概 只有Buketproof比较耗时,不过选好 空中的近身格斗类型就简单了。

Ultimate Iron Man 10a

获得Ultimate 钢铁铁 ar-

Classic Iron Man

或数误明 获得Classic 钢铁侠 ar-

Classic Mark I

侠 armor

Extremis

新聞 获得Extremis 钢铁侠 ar-

AN Mark III

10a

mor

10a

或量说明 获得Mark Ⅱ 钢铁侠 ar-

Mark VI

10a

成職後等 获得Mark VI 钢铁侠 ar-

Silver Centurion 10a

成業说明 获得Sliver Centurion armor

Hall Of Armors

35a

获得所有盔印

本作器甲的获得方法就是在每-关打出足够的高分,获得高分的关键 是杀敌数以及过关时剩余的体力。有 好武器之后并不难。盔甲和关卡的对 应关系如下:

第8美
第6关
第3关
第4关
第5美
E-2 (R)
第1英
476

Avg Two Man Army

10a

建数规则 用钢铁侠和战争机器都打 过第2关

it Takes Twe To Tangle 10 a

用钢铁侠和战争机器都打 过第3关

Man and Machine

建設 用钢铁侠和战争机器都打 过第4关

Bipolar

10a

原数说明 用钢铁侠和战争机器都打 过第7关

最后4个非常简单,用两名角色 把这4关都打过一遍就行。由于正常 流程中你已经用其中一人打过了, 那 么你只需用剩下的一人再打一遍即 可。嫌麻烦的话可以直接在最后的最 高進度挑战中順道解决。





改版之后,"成就集中赢"由过去的一篇特企变成固定栏目,这 样每期除了为大家介绍诸多成就神作以外,还可以穿插一下成就相关 的文章、给大家介绍一下成就相关的知识。这里还请大家多多棒场。

这一次我们讨论的话题是:如何界定成就的难度。不过在讨论这 个话题之前,首先介绍一下本栏目对游戏成就信息的表述方法。

游戏成就信息

estatura de la companie de la compan 3.方法、是由于东西方游戏文化差异而造成的、简单地说他就是日、使再生

由于×360上的游戏以美式游 战为主,因此美国压零发明的总套 表述方法风行全球,基本主除了日 此种表述方法。大家可以参见刚图。

由于这套方法是玩家自己发明 的, 没有巨方统 格式, 所以不同 人来写时也会有一些细微的不同。 这点大家不办深究。不过以下几项 般是少不了的。

Overview Estimated schievement difficulty 7:10 Offline 5::1000(II)

Conne OreDI

epercrimate amount of sine to 1 modEll 10.15 Nours. Minimum number of praistroughs needed 0 (There's he such thing as a playthrough on

ther of missistee achievements fromis

-flumber of missacre achievements wonel uitighar aguis-einering Nonet Duchesi lodes disacre achievements? His cheess! Does difficulty affect achievements? His the game should be set on the easiest difficult to make the first fluid leasier wore induces not charge the difficulty of the scene, or

雅度 采用10分制, 1为最低, 1 10 为最高。

在当时 证 数 说明该落戏有多 少在线成就, 对不方便上网的玩 家采说是个提醒。

全成就所需时间: 达成全成就所 露的时间,由于各人游戏水平不 同,该项一般来说只具参考价值。 品」通关次数 达成全成就需要 通关的最少次数。

有无会错过的成就,说明有无会 在流程中错过的成就,对于追求 效率的玩家来说非常重要。

有无不影响成就获得的秘技、很 多游戏有秘技, 但 - 旦使用就不 能获得成就, 因此要特别注明。

有无成就 BUG: 说明有无因 BUG 而无法取得的成就。对于 追求成就完成率的玩家来说很有

经过万千玩家的完善。老美发明的这套表述万法可谓相当完善了。不 过实际操作起来,某几项可能会非常累赘 特别是 有无会错过的成就" 这一项:,对于设玩过游戏的人来说读起来可能会有一些障碍。

日式

虽然使用日本人发明的这套表 述方法的人不名、但是鉴于日本游 | 先来看看例图。

戏在成就界的影响力(特别是美少 女游戏, 还是不能将其忽略的。而 且以套表述方法也有其可取之述。

.



这套表述方法的项目只有3项。分别是:成就个数、总点数、难侵。 比起老美的那套方法采,无疑是简洁了很多。其中难度以★表示,最低 1 ★, 最高5大。具难度的定义如下(非官方)

****	任何人能都構定
**	需要及复练 3 定时间
表表表文文	需要反复练习大量时间
安安安全	高手经过反复练习方可解
****	(几乎) 不可解

10分制架,更加自端。和老美比起来。 日本人的表述方法明显缺少大量信 息量, 此如所需时间 通关欠款等等。 不过没关系。做事细心的日本人星

不得不说。5★制比起老美的 | 就想到了。他们会在这3顶下面附 上非常详细的文字说明,说明中会 包括以上所有信息,除此之外还有 根多内容。个人最欣赏的是他们会 注明分段难度, 比如.

《鬼泣 4》。~ 860: 大大大☆☆; ~ 1000: 大大大☆; 动作游戏音手者大 +1

两套方法比较起来,我个人更喜欢日本人的表述方法。当然、两套方 法都有自己的优缺点,由于都不是官方的,所以"成就集中赢"栏目也没 必要非得取其一。我们会采用东西含璧的方式、兼顾两家之长,既有老美 的参游说明,又有日本人的细致说明,难度方面采用日本人的5★制。如 果各位成就犯觉得不习惯,也没必要和我们保持一致。我们的目标并不是 要强行准广这会标准,而是快速帮助大家赚到成就,只要大家看得明白就行, 形式是次要的。

影响难度的四大因素

。 ● 日本区、重田市的并不是采用几分制、用是阿**尔**斯里 ||除不少。这些因素都直接或间接影响到对难度的评价 有如下4点、自身、朋友、时间、攻動

自身就是指玩家自己。X360上 的游戏接近干款,类型各有不同。

每个人肯定都会有几种不擅长的类 型。举个极端的例子,让一个晕 PS的人去打最低难度的FPS,他 肯定无法完成, 因此这个游戏的难

度对他来说应该是顶级的。另外诸 如 (WE)、(FIFA)、(MEB)、(NFL) 这些历史悠久的系列, 如果你是一 个从未接触过该系列的玩家,要比 老手们花上多几倍的时间。这难度 自然也会大幅增加。

对于这一因素, 我们将以普通 玩家的平均水平来看待, 如果不议 么定的话, 难度这一项就无法可评 3。不过我们学日本人那样加上一 句: "XX苦手者、系列无经验者★



朋友

在线成就对于任何成就犯来说 都是比较头痛的。除了 BAN 机这一 众所周知的因素以外,部分在线成 就要求过于变态也是一大主因。这 种情况下如果没有用发与你配合。 你可能要花上十倍甚至百倍的时间 去鴇定。以(光环3)为例,如果能 找到朋友一起剧在线成就。大约4 个小时就能搞定800点左右的成就。 简直便是成就神作。但如果仅凭一 己之力去完成, 那么像"团队灭绝" 这样的徽章恐怕得几百场才有一次 机会。

除了要求变态之外, 更让成就 犯无奈的是"找不到人"。主流联机 游戏妇 (光环3)、(使命召唤 现代 战争?》等始终能找到人,但一些冷 门游戏现在基本上已经无人问津了。 因此一些要求并不算高的在线成就, 也同样变得难于登天, 阿直是不可能 完成的任务。

因此能否找到朋友和你对剧在线 成就,同样是足以左右一个游戏成就 难度的因素。如今大部分游戏的在线 成就, 都需要找到用发和你对别。



时间无疑和难度是直接挂钩 的。如果一个游戏需要至少 200 小 时才能解完成就, 那么其难度自然 不低。但是单纯认为时间长 难度 高也不正确,典型的例子是《摔角 玫瑰×X》, 这游戏全成就要収集齐 所有角色的服装,大约需要近1000

小时。其中900小时可以用连发手 柄挂机完成。从难度上来讲可谓是 无难度,但耗时惊人,这样的游戏 究竟算不算高进度? 对此, 各路玩 家也有不同的看法。一般认为还是 应将难度和时间分开翼。但要单独 注明需多少时间, 供玩家参考。我 们也会同样采用这样的办法来进行 表述。



不要小看攻略, 很多游戏在有 无双路的情况下, 难度会出现很极 端的分化情况。比如典型的是很多 日本美少女游戏。如《混沌思绪 方 舟)、(史坦斯闸门)。这两个游戏在 无双略的情况下,要想圆满的话只 能使用选项穷举法。但由于选项多 且隐密、难度非常大。几乎可以视 为不可能。

除此之外。还有大量游戏的吹曳 要素也非常依赖于攻略。如果没有攻 略的话,光量元家凭一己之力去寻找, 所需的时间恐怕要翻上入唐、甚至 不可能完成。

攻略对于大部分落戏采说都是少 须的。可以将其视为难成就遵路上不 可缺少的 部分。我们对各游戏的难 度评级标准, 均默认为"有攻略时"。

不能圆满的游戏

游戏少不了BUG, 成就自然也 不例外。因为BUG而不能解除的成 就是最让人恶心的。可气的是一般厂 商都不会推出补丁解决这个问题。实 在让人心家。最近一个好的例子是(英 推不再 英雄们的乐园》,本来有几个 成就因为BUO而不能解除。但厂商 已经于 5 用中旬推出补丁解决了这个 问题, 这是一个好现象, 值得表扬

还有一些游戏的成就是偶尔会 出现 DUG. 虽然几率不高、但如果 不幸被你遇到。那就只能删档重果

下面列出的 BUC 名单可能并不 完整。还有待进一步补充。在这些 游戏中,对于成就犯来说最大的损 失应该是《汽车总动员 车神大赛》, 它打破了系列成就必好事的传统。 同样的一个游戏、PS3版的奖标就 设有任何问题。实在令人痛心啊

游戏名	暴名	具体情况
兄弟连 地狱大道	Brothers in Arms. Hell a mighway	日版有3个成就无法解除 但均为0点
虚幻竞技场 3	マンリアルトーナメント3	日版省 1 个成就无法解除 40 点
城主战争	[eM] eNCHANT arM	亚版有 3 个成就无法解除。300 点
ENGINEERS FR	アガレスと故记 リアヒアランス	日版有 个成就无法解除 10点
-	IRACEDRIVER GRID	日版有1今成款无法解除 30点
便利店 200X	ザ・コンピニ 200X	有 230 点成就无法解除
汽车总动员 车神大赛	Cars Rece-O-Rama	有 1 个成就无法解除 100 点
磁品飞车 卡本峡谷	Need for Speed Carbon	有1个成就无法脏除 10点
大影思者 忍者的成长	Nanto Rise Of A Ninja	有 60 点成款无法解除
典狂电视台	Smash TV	有1个斑較光法解除,50点

服务器关闭

当年为了拉拢 IA, 微软不得 不答应 EA 游戏的在线服务 器由EA经营。由此带来的结果就 是. 根多E A 游戏的服务器在运营 一段时间后就会关闭。 拜此所赐, 很多LA游戏的在线部分无法进行。 与之对应的在线成就自然也成为利 影, 其中包括不少成就神作, 实 在是太惨了! (我的 (NBA LIVI 08) 和 (NHA 街头篮球) 啊 ……)

因服务器关闭而不能圆满的 游戏如下。其中只有极少部分不是 EA的, 游戏名我都懒得翻译了。 除了下表所列的游戏之外,可能还 有一些: A 的编门游戏被遗漏了, 总之大家看到凡是FA出品的、有 在线成就的游戏, 就一定要多个心

CHROMEHOUNDS
F F A - DB
FIFA 09
MLB 2K7
MLB 2K8
NBA 2K7
NBA 2X9
NBA LIVE 06
NBA LIVE 07
NBA LIVE 09
Tiger Wands PGA Tour 08
Tiger Woods PGA Tour 07
Lord of the Rings Conquest
NBA STREET Homecourt

其他原因

导致不能圆满的原因主要就是以上两个。 除此之外还有一些其他原因如过于耗时、DLC 不完整等等。以至于不会有人去解除这些成就。 这里就为大家罗列一下。哪位若是能不用修改 就拿满以下任何一款游戏。请立马联系我、准 备上下一本专辑。

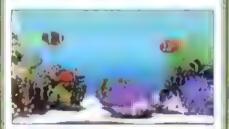


家庭水族馆

アクアゾ-ン

这是一个模拟养鱼的游 戏,只要把不同的鱼卵 爾化为鱼即可获得成就。 由于销量太低, 游戏的 D_C 发售中止, 目前玩 家最高只能專840点。

其实按照今天的商法。游戏应该默认 1000 点成 就,再以DLC 追加 250~ 600 点成就,本作想 **协立马就会颇身变成成就神作了。**



Alexander Com-

當奴熊

Game Room

这是微软精心打造的怀 日游戏堂,可以邀请各 方好友前来挑战。 虽然 是一款 XBL A 游戏,但 是成就总数达到了1000 点。不过要想获得这

1000 点可不容易。游戏室里収录的游戏都是游 戏黎明期的早期作品。而且售价不菲、每一款 都婆 240 点 MSP。 买齐所有游戏需要付出两张 正版的代价、实在是不值。



最終幻想XI

FINAL FANTASY XI

这大概是所有理论上能图 為的游戏里难度最大的一 款了。游戏的成就设置极 不合理,可能SE 在设计 成就的就没有指望有人能 - - 够圆满本作。本作的成就

中最基本的是将 20 种职业练至 /5 级。每种职业 30点,一共是 600点。据资深玩家表示,如果你 - 天玩五六个小时的话。大约要? 个月才能将一

个职业练至 75 级。即使是最权狂的谎家天天上 线, 也需要 3 个星期才能达成这一目标。也就 是说, 光是拿齐汉 600 点, 就需要大约两年时间。 游戏随后又追加了 250 点成就, 汉 250 点倒是 难度相对来说要小一些,可以看成是对玩家的 一种回馈。目前全世界无人事齐本作的成就。



護甲基心 for Answer

AC for Answer

不知是哪个脑残人士给 本作设计的成就,人 家(最終幻想XI)尽管 难度顶天, 但至少过程 还是充满乐趣的。本作 的 "10000 Wins" 版就

要求玩家于在线对战中取得10000 胜。不得不 说这实在是太斯巴达了。其实除了这个成就之 外,还有一些其他成就也很花时间,不过在这 个一万胜面前一切都是浮云。当然,目前你已 经找不到人玩这个游戏。你只能叫上一个和你 一样疯狂的朋友来共同解除这个成就。



炸弹人Zero

Bomberman Act: Zero

活泼可爱的炸弹人在本 作中变身为有如终结者 的机械战士,着实把玩 家雷得不轻。不过你也 不要笑, 当年日本人的 确以为:"只要风格硬派,

老美就会喜欢"。不过比这更雷的是本作的成就 设置 -- 放1000000 个炸弹、炸掉100000 面墙。 你没有数错、就是 100 万! 喉尖嗅, 又是脑残 人士想出来的脑线成就。日本曾经有勇士冒险 "排雷",经其精确计算,只要连炸 600 小时即 可解除区两个成就。这是2008年时候的游戏盛 事。据他总结。800小时里有约一半时间都浪 费在了读盘上面。现在 X380 游戏都拥有安装 硬盘的功能,这一时间肯定会大幅缩短,如果 你想打破纪录。就不要再犹豫了一炸弹人在远 万召换你、勇敢的少年啊快去创造奇迹。

間の対力を表大規 ACL

TGM ACE

(俄罗斯方块)能雅 到哪里去? 我偏不信 邪! ——很好, 你的想 法和我 4 年前是一样的。 于是乎, 在我追求成就 完成率的道路上。损失

最大的一款游戏就此诞生。本作可谓同类蓝 戏中的顶级难度。其难度并不在于方块掉得 快,而是在于有各种各样的课题。大家坚持 苦练的话,假以时日,拿个六七百点还是不 成问题的,不过要想拿齐的话,非得有世界 顶级的技术才行。



通信对战麻雀 斗龙门

通信对战麻雀 斗龙门



麻将游戏的成就能难到 哪里去?我想大家肯定 会认为是因为有在线对 战成就。很遗憾, 你猜 借了,本作的成就无病 与人对战即可全部取得

、部分成就無联LIVE 才能解除,但无常对战)。 游戏最难最难的一个成就是"通常あがり役 29 种类"。简单地说就是要胡出游戏中所有的牌型。 OK, 槽麻将的人脸色应该已经变了, 要想胡出 所有牌型。你需要有世界顶级的运气----抢杠、 海底捞月、岭上开花、九莲宝灯、围士无双、 人和……这些幻之牌型你都要胡出来,而且本 作是没有什么超能力、技能之类设定的、全最 玩家的运气。到目前为止,全世界有两名猛者 拿到了1000点成就,虽然我不知道这两位的真 实姓名是什么, 但他们一定有几个朋友名叫关 江衣、宫永咲、福路美孺子……(不懂的人请 自行 googlo.hk)



本期"成就集中重"栏目类收量 10 款成就排作

类针371个成就,10000点。

注: 含同一游戏的不同成就版本



道这次

11

ı.		
ì	grade true	
Ì	Y	互动
	X	跳跃、翻墙
į	В	上弹
	A	跑
	LB	打开武器菜单
	LT	举枪瞄准
Ì	LS	脚下 站起
	AB	非埔
N.	RT	射击

a	
RS	身后视角
BACK	打开物品菜单
左摇杆	移动
右摇杆	调整视角
方向键上	呼叫马匹
方向键左, 右	切换左右身位
方向键下	左下角地围缩放
START	暂停菜单

记录

游戏默认为自动存档,每次完成大大小小的任务之后都会自动记录,左上角出现 SAVING 提示,可以在 OPTION 中将自动存储 AUTOSAVE 关闭。另外有三个档式等地进行手动存档。和《横行》,并给连续游戏,系统会自动读取。 法择继续游戏,系统会自动读取。 保存时间最靠后的一个存款,每是不能上同的 X360 玩家,每

次记录时间都是从一个初始时间 开始计算,所以提取的存档可能 不是你想要的,这就要在游戏中 按 START 截进入暂停菜单,选择 GAME(实际就是 LOAD),读取你 想要继续的存档

SAVES



FAST TRAVEL

快速旅行

很多朋友可能都没有发现。 本作的快速移动方法。除了坐 火车、在村镇的 Stagecoach Taxil 处打车外。还有更方便的快速 移动方法——快速旅行 (FAST TRAVEL)。它可以让你瞬间到达 你已经去过的地点。通过在商店。 购买地域地图,更是可以直接"飞"。

完 歳 "Political Realities in Armedillo" 任务后,警长会结马斯顿一套露营工具 (CAMP),游戏中按 BACK 进入背包菜单,排船选到 KIT 栏,使用 CAMP 就会支起营埠,在自己的营地里,死

到之前未到达的地方们

到之前去过的地方(A),接A后用左握杆选择目的地下revel to RXX、"XXX"就是目的地下。如果对地名还不熟悉。可以直接打 并暂停菜单进入地圈地源(MAP)。 在想去的地方设定一个路标。之 后选择Travel to Waypoint,就能 瞬间到达自己想去的地方。需求 注意的是,不可以在村镇、积深

据点、铁路、高低不平的山路、

水流等地方搭管。只能在平坦的

户外空地搭营(有些草也没太大

家可以存档(Y)。还能快速移动



关系)。

地图

进入地园菜单、按A可以在红色十字线交点设置路标。 以在红色十字线交点设置路标。 (Waypoint)。之后会在地图上出现 GPS 导航路线图,在地图画面下再按一次A可以去掉路标。按 Y可以打开图例介绍,根据下面

小地图上,散人以红色圆点表示。我方同伴以蓝色圆点表示。 資的地以黄色层点表示。不和你 处于同一平面的角色,置点标记 上有小箭头。向上箭头代表在上 力。向下的是下方

MAP



快速剥皮方法

是不是觉得制度速度太慢。 了? 兼死猎物后骑马靠近,接近 后按 即停止马的步伐并正好踩 在猎物尸体上,下马后 Y 的提示。

是剩皮,按 Y 后不会有剥皮动作。 集材到手,动物身体也仍旧完好 如初,之后再按 Y 上马

武器和射击

weapons and shooting

本作中的武器会显示在武器 栏内、游戏中按 LB 打开、用右编 杯选择想要变更的武器类别、加 渠该类武器内有不同种类的武器



可以在惠亮后按方向機左右选择 松开 US 就更换了当前美备的武 B。也可以在智序菜单的武器栏 变更预设武器。本作没有切换武 器的铁捷键。因此想要在战斗中 快速变更武器。就要掌握好移动 时按下 US 瞬间推右握杆选择武器 设有区别。而且是显方向快速切块 设有区别。而且是显方向快速切块

武器的性能

武器的性能有5项指标,在购买武器时或在暂停菜单的WEAPON产中可必查看,从上到下依次是:威力(POWEH)、射程(HANGE)、射速(RATEO);IHE)、上弹速度(HELOAD

程(HANGE)、射速(RATE OFFIHE)、上弹速度(HELOAD SHEED)、弹药携带量(AMMO CAPACIY)。其中射程并不 是子弹能够飞行的距离,超过 有效射程也是可以命中的,只 是会偏离准星,命中军下降。 瞄准时, 准星对准的目标如果在 武器的射程范围内, 准星的白点 就会变亮; 如果目标在射程外, 白点会变暗成灰色, 命中率低。



射击方法

游戏默认的射击方法是¥自动瞄准。在暂停菜单·OPTION选项→CONFIG中的第一项射击模式中可以变更,一共有三种:CASUAL(初级)、NOHMAL(普通)、EXPERT(专家)。



初级

全自动锁定、按住工就会死死锁定视角内的敌人身体。

普通

献认设置。接住 IT 进入職 准状态可以随意移动准星瞄准。 如果普通状态下视角正中(瞄准 时准星出现的位置)周围一定的 范围内有敌人(敌人并非在准星 位置), 此时被下口进入瞄准状 上,而之后你还是可以自动移动 准星、此时准星有一些吸附力。 也就是说会跟精敌人的位置变化 稍稍调整并且继续对准着意人。 但是如果敌人位移太大、撤定状 态就会消失。这种辅助瞄准方式 和量新的几作"《健命召唤》系 列"有些相似、利用这种瞄准模 式的方法就是先在普通状态下将 视角正中大体对准额人。之后举 枪就会自动锁定款人。开枪:这 种方法在对付较远的敌人时,或 者在使用者不能很好地确定视角 正中究竟在什么位置时不太客毒 实现,进化方法。也是最好的使 用方法就是先按 LT 进入举枪瞄准 模式,大致特准是对准目标。让 目标进入可辅助锁定的范围内。 松开口并瞬间再次按下口。这 时候准星就已经跳到敌人身上了。 开枪!锁定敌人后,一般都只会 瞄准敌人的身体,而命中头部一 枪毙命是我们的最佳选择,辅助 瞄准的高级使用方法是在用以上 两种方式锁定到敌人身上后。立 闽稍稍向上推右握杆。 让准星向 上移动到敌人的头部,然后马上 开枪、爆头: 这和《横行霸道 IV》 的射击技巧非常相似。

专家

T. ...

没有任何自由锁定的射击模 式。在本作中应用起来非常困难。 因为准星非常非常小,只有一个 小朋点:-虽然是有一些命中修 正,但是仍旧非常难職准,尤其 是敌人在近距离和远距离时。近 距离举枪后视角转动速度骤不上。 敌人移动速度: 远距离视角转动: 速度对于小准星和"小敌人"来。 说又太快。使用手柄的话稍稍一 推摇杆就推过了。但是,如果你 是一个硬派游戏玩家,尤其是一 个射击游戏爱好者的话、专家模 式是你必然的选择,因为在游戏 进行一段时间之后。你会发现使 用带锁定的瞄准方式让整个游戏。 太衡单了! 除非剧情需要。你甚 至不需要用到死亡之眼系统。因 为自动锁定本身就是一种死亡之 眼,视角中央的敌人绝对是百发 百中、躲在掩体后面辅助瞄准循

 开专家射击模式之后,你会发 现本作的射击乐趣瞬间增加了 数倍(只要适应一段时间)必 须适应一段时间,你会发现用 那么小的准是合中空中的飞鸟 有着多么大的成就哪,而且那 并非是做不到的」普通状态转 视角对正目标(粗雕),举枪用 准里精磷瞄准, 算好提前量, 啦! 提前量是关键,尤其是打猎时, 精明的猎物绝对不会让你用摇 杆控制准星黏在它的身上的,你 要在它的前进路线上等待它进 入准星的瞬间扣下扳机。你可 以试一下,不过如果你在一个 小时后都没办法命中一只兔子。 没有打开死亡之眼才能杀死它 耐。还是打开辅助系统吧~~*

另外,在贴身的近距离使用武器攻击敌人时。会出现一击必杀的特写画面,每种武器 是不编图。



掩体系统

<133112 I

游戏中的烟壁、箱子等都可以用作掩体,按 HU 角色就会最上掩体。站立状态最上半身高的掩体会自动进入脚下显墙状态,站立最住比人高的掩体后也可以按 LS 脚下。靠墙后可以探头射击, 致左右边缘时可以探头射击, 在半人高的掩体后面可以按 、「华枪起身瞄准,松开、「又会回到霜墙状态。本作中普通的站立状态下大部分武器都无法直接按

HI 喜射,但是靠場后,在左右 边缘或是半人高的掩体后按时都可以盲射,不过对于游戏所处 年代的单发武器采说命中率实在 太低,在对付靠近掩体后面的你的敌人时,最弹枪盲射还有些作用。需要注意的是掩体是有掩护角度的(当然),敌人跑到侧面,或者高处,你露出的胳膊和头顶都是会被命中的,只是敌人的射击技巧不好,命中率不高而已



死亡之間

在按二单稳瞄准的状态下,按HS 就会发动死亡之限(DEAD EYE 特技、画面颜色改变,单人游戏中时间变慢,敌人动作极具缓慢、可以更轻松地瞄准,松开二一键恢复普通状态或按H 键射击都会结束本次技能使用。死亡之眼分为二个等级。

第一级

斯戏初期开启、进入死亡之眼后不能锁定目标,时间减 使让你容易瞄准敌人。可以在 特技持续时间内选续被 訂射器 多发子弹。

第二级

游戏进行到任务 "YOU SHALL NOT GIVE FALSE TESTIMONY EXCEPT 精動



West 業假药时开启、进入死亡之眼后,会自动标记(红色叉子)视角中央准星划过以时的目标。一次可以以标识多个目标(最大器器型为当前武器器接续药数量),之后接



RT 射击,或者死亡之眼技能时 问结束时自动射击。有时候目 标太分散《一前一后》的话可 能无法射击到所有的目标。

第三级

· 游戏进行到任务"THE GUNSLINGER'S TRAGEDY"时, NPC会被你更厉害的技巧,需 要按船键锁定准星对准的位置。 不管是不是敌人都可以锁定,除了不能自动锁定之外,其他规则和第二级相同。我觉得这倒是削弱了死亡之眼,但是可以主动職准敌人身体的要害部位是其优点,在解救人质之类的任务中,锁定敌人特定部位更有利。当未,你无法降低自己的死亡之眼事情。

每次发动该技能都会消耗死亡之眼气槽(地图左侧的蓝色气槽), 根据瞄准过程维持的时间长短不同,消耗量也不同。很多行动都会恢 复死亡之眼气槽,其中爆头杀死敌人增加的最快。

使用實索时也可以配合死亡之眼,不管蓋马还是套人都更方便。

对决。

部位,要锁定一次身体部位,右下角的气槽就会增加一些,蓝色是玩家的气槽,红色是对手的气槽。 越是要害部位增加的越多,之后按 RT 射击,开枪射击时谁的气槽总量大,谁获胜,所以在短时间内锁定更多的目标也是对决的第5。

1 Time

近身格斗

不装备武器空手时,按住L「举起拳头,按用「攻击,按RB防御,连续命中敌人几拳后按 Y 将敌人放倒在地,之后连续按LT 追打。

武器分类

武器片以环形显示各类武器,逆时针顺序依次为:手枪、投掷 武器、套索、空手、步枪、狙击步枪、霰弹枪、匕首。

七首

KNIFE

一 游戏初期拥有,可以在背后悄无声息地消灭敌人。也可以用来剥皮。

手枪和左轮

PISTULS & REVOLUER

一 射击频率量快的武器。但 是威力较小、射程较近、换掉 整个弹夹的手枪上弹速度快。 需要一颗颗子弹单独上膛的左 轮手枪上弹速度很慢。手枪是中、近距离的最佳武器选择。 手枪在中近距离内作战时,因为成力较小,而且近距离很长,因 易射偏,加上近身缠斗时了多 很快,如果在关键时刻没中远离 弹基本死路一条(不像中远距 离的步枪可以躲在掩体后面上 弹),所以弹夹容置大小是一把 等枪性能优劣的一大特征。 等 期的 VOLCANIC PISTOL 拥有 8

-



发弹夹容量、但是威力和距离都很低,不过如果枪法好,可以轻松命中要害(比如头部)。那么它是你的很好的选择,配合死亡之嘌使用它也是非常寒快的。后期到了BLACKWATER,各方面都远远强于其他手枪的MAUSER PISTOL(毛瑟手枪)自然变成了最佳选择。

投掷武器 PROJECTILES

投揮武器分为炸药(DYNAMITE)。是刀(THMOWING KNIFF)。使强强(打服)BOTTLE)。完成墨西哥的"Father Abraham"后开启炸药,踝其他游戏中的手雷用法相同,可以搬在手中等待快爆炸了再扔出去,不过别自爆!飞刀在完成墨西哥的"THE GREAT MEXICAN TRAIN ROBBERY"任务时开启,偷袭敌人最有效。情无声息,命中要害一击毙命! 燃烧瓶在"THE DEMON DRINK"任务中开启,投掷出去会产生范围火焰,持续一小段时间。

喜索

LASSE

在 養 国 "WILD HORSES, TAMPED PASSIONS" 任务中取 得,用来套住人、马、牲畜等等。 在用套索套住物体之后,要按 住RT 才可以保持状态。 角色仍 由被套住的人会有捆绑提示,有色仍 被握住的人会有捆绑提示,背 想去的地方,还可以放在高大。 用马运输被绑的人效率最高的。 在对付额人的。 全量间标数据 在对付额人的。 全量间标数据 在对传额人的。 全量间标数据 在对传数人的。 全量间标数据 在对传数人的。 全量间标数据 在对传数人的。 全量间标数据 在对传数人的。 全量间标数据

步枪

BIFLE

、射程中长、減力比手枪大。 上弹速度较慢、但是因为减力 原因、需要上弹的频率比手枪

便,缺点是射流较低,所以不适 定近距离作战,中远距离是最能 场所,简且枪战一般都是和敌人 保持在中距离,所以步枪和手枪 / 左轮是最常用的武器。——

狙击步枪 SNIPER RIFLE

事一把狙击枪ROLLING BLOCK RIFLE 在 "EMPTY PROMISES"任务中取得。一次 只能装填一发子弹,但是上弹 速度适中,威力和射程都极佳。 对人基本上是一击毙命,但是 子弹数量较少。先用规角中心 正对目标之后再按LT举枪(直 接开镜),才更容易瞄准!

設強枪 SHOTGHN

震弹枪在近距离威力巨大,远距离则成了病猫。这是所有游戏都根通的。初期的霰弹枪除了威力之外,携弹量太低和可以捡到弹药的机会太少。所以不那么实用。在墨西哥的Escalera可以购买 SEMI—AUTO SHOTGUN(半自动霍弹枪),这之后霰弹枪才有了用武之地。



AB X300 SPECIAL

於其實或所謂他知為一數 便與上母。除作有有不同。 也可 以像。在於此一字推身一样換一等 動在時去前大推开實包輸上他們 數母。下过來經生人同類。他便 从母往上有不舊子實已的母的是 提解开并確定是情報行列。此刻 是在城市周一当著村民的舊从母 種上申走不履子實已的母是全無

PART THOMPSON CO.

具体外孢二酸时间 "治别万 生果会体值《业色气模不能图消息 作气值》「硬它吃非果能可以重制 业上限温明 (10)以前水平 加果不 体的时间,原不全体中原



下海马的耐力水泥并不能重接在到 内铺的长度看错。他们的长度是被 例的。风光每次加速消耗的长度不 则。他就是直根他写现状形一条领 有都加速的火装更加。而是加速的 果更明显。 是另外颜色和《里马 不同。 他说。 他里和此金色的写出 是一个方面。 他是使用那样少里写的 是在方面。 他是它们这两个那一个 下里的安相似的一样只有一个可 你不要输出

 於方向領企。東口将可可外当前使 理給可。它会對問答時到你附近 此一十地方納石總向你。配住部 所能們完之看就真的第一個事 再在前一匹都可

向外。种拥有面示有它容可 则未注意则有应要乌温。在6000 9000 — 医马证对是一及引 补限者已就提过相同种类的名式 能购买高级的国。也质在这具等 单使用马强放企业它成为作当有 使用特殊。 容易证的马克会之前 调等一个种有自然有以是等第一 后的



1100

一种水中有很多物质。包括疗理体系的操作系统操作系统。 进具、外国体验。是可是一种可以,并是更有一种一种是否是有一种。 更是实验是或性外进具。并不可是是可有一种有效,是可有一种有效中的不可以用更有是 进入。有法分为 GP BPA — MICON (供食物) — MICON (种类物) — 医普里斯 — 医普里斯 — (中央的) — (100 C 100 M) — (100 C 100 M) — (100 C 100 M)

於智法除了各种數理於 並和來說構造都的進現外。 NANDOLIEN《子弹帶》,阿美尼步 社的並列等連帶最增加。 於爾列斯。除差帶高油或條係並 仲辰才可以克纳定商店的可以 與一世都到达朱单卢纳。 吃水主教主理士林副海沿州市市 读明。改量是的沈中亚都面的情 即可一次的身形前。 海河一次的身形前 海河市市市区的运

武器店可以购买的武器

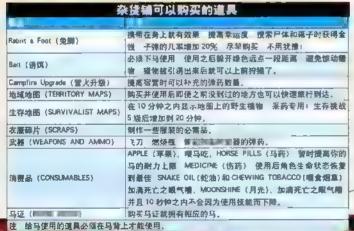
ARMADILLO
ESCALERA
BLACKWATER
BLACKWATER
THIEVES LANDING
ESCALERA
BLACKWATER



	- 自由性性
完成任务 "AN APPOINTED TIME"	ESCALERA
完成任务 "SPARE THE ROD SPOIL THE BANDIT"	ARMADILLO
完成任务 "WE SHALL BE TOGETHER IN PARADISE"	THIEVES' LANDING
完成任务 "THE GATES OF EL PRESIDIO"	ESCALERA
狩猎挽战达到 5 级 (MASTER HUNTER)	所有的武體店
完成任务 "SPARE THE ROD SPOIL THE BANDIT"	ARMADILLO
	完成任务 "SPARE THE ROD SPOIL THE BANDIT" 完成任务 "WE SHALL BE TOGETHER IN PARADISE" 完成任务 "THE GATES OF EL PRESIDIO" 跨續换战达到 5 级 (MASTER HUNTER)

其他道具

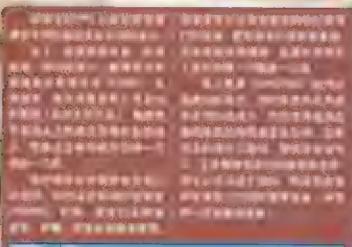
PARDON LETTER	教党情	在 TELEGRAPH OFFICE (电报室) 使用后取消自己头上的贯金。
NEWSPAPER	担纸	在特定地点购买 没特别用途,了解周围发生的时事。
BINOCULARS	望远镜	完成任务 "AT HOME WITH DUTCH" 后获得。
DOBSCURIDAD DEL SANTO ANDRES	十字架項链	捐钱给修女、并保持高等级的荣誉和名言。 最终会从一个修女 那里得到这个礼物,只要放在背包塑就能发挥效果,歌人射击 你的时候命中耶姆低。
TREASURE MAP	宝雕地图	并启 导宝猎人"(TREASURE MAP) 挑战。
BOUNTY PROOF	贫金证物	杀死一个最贯通维的犯人会得到他的一只手作为证物。





名声、荣誉和法律

FAME & HONOR & LAW



DESPERADO	杀人级别以下的其他犯罪行动不会有目击证人举报范围 不过警察还是会对你
	的所有犯罪行为做出反应。《同时拥有 RUSTLER 和 ROAD AGENT 的转效》
ROAD AGENT	THIEVES' LANDING 的所有商店物品售价降低 50%。收购你的物品出价提高
	50%。只要你低于 DRIFTER 等線 就会有特殊的展马听到你的口嘴跑过来。(問
	时拥有 RUSTLER 的特敦)
RUSTLER	開始曾官取消头上的悬赏标篇的全线减少50%。
DA FTER	没有特殊效果
HONEST JOE	所有的任务都会付给你两倍金钱奖励(不包括货金猪人的任务)。
PEACEMAKER	THIEVES' LANDING 之外的所有商店物品售价降低 50% 收购你的物品出价搜票
	50%。(同时拥有 HONEST JOE 的特效)
HERO	青寨和目击征人只在你的第一次残忍的谋杀之后举报你的罪行。(同时拥有
	HONEST JOE 和 PEACEMAKER 的特敦)

性,上表按索普值由低到高排列 (从负数到正数)。

NOBODY	没有特效
GREENHORN	人们开始想你提出帮助调求、
BUCK AROO	聯略警官取消头上的思赏所看的金钱减少 25%。
MERCENARY	犯罪后 青睐追踪你的时间从 24 小时增加到 48 小时。
GUNSL NGER	懷宇西或懷马都不会被通缉
LEGEND	你的所有犯罪行动产生在你头上的赏金额会减半



摆脱通缉状态的方法有二种-

1 逃跑,你逃出追踪者的红色 视野范围后,范围圆形变为灰色。这时右上角通缉状态的计量条颜色从红色逐渐消退为白色后脱离危险警报状态,不过你头上的赏金还在,可以去当地的IELEGHAPH OITICE(电报鉴)上缴额免售(PARDONLETIEH)一次撤销自己头上的所有赏金。也可以上缴费金对应

的钱数。

? 投降,在与执法者??米距离内,收起枪,不做任何动作一秒种以上就会举手投降,之后被扔进监狱,上缴与当前营金数额相同的金钱。

3 賄賂,在执法者10米范围內, 收起枪,可以賄賂他们解除警 报,悬赏通缉金额回到该次触警 之前的状态。赏金猎人、美国警 长或墨西哥军队不受賄賂。

事件

ACTIVITIES



#II ING

打 I 有 两 种 · 守 夜 (N:GHTWAICH) 和驯服马匹 (HORSE BHEAK NG)。

守夜: 夜晚在小镇中接任务, 之后**跟着狗**巡视村庄, 处理一切不 法之徒。

驯服马匹: 积野外捉马的最后一个过程相似,骑在马背上用左摇杆控制角色平衡,一段时间后驯服,最简单的驯马方法是连续快速左右晃动摇杆即可,也可以快速转圈,非常灵验。

權派實点

游戏进行到一定阶段完成与 该帮派有关的任务后开启对应的 窝点,帮派名会直接显示在游戏 的地图上。在窝点的区域内可以

捡到新武器,如果没找到也可以 在跳掉窝点后到对应的商店购买, 双版本共同的/个帮派和对应武 器如下:

BANG MIDEANTS

TWIN ROCKS	VOLCAN C P STOL
TUMBLEWEED	WINCHESTER REPEATER
GAPTOOTH BREACH	SPRINGE ELD RIFLE
FORT MERCER	SEMI-AUTOMATIC PISTOL
NOSALIDA	HENRY REPEATER
TESORO AZUL	DOUBLE- ACTION REVOLVER
注 PS3 版独有的根源为 SOLOMO	N'S FOLLY 规律该官点是取得 PS3 版独占的一套衣服的条件。

迷你游戏

游戏中有非常多的迷你游都是以金钱为筹码的 精 都是以金钱为筹码的 精 游戏。包括扑克(POKER)、

戏,都是以金钱为筹码的 髓 海戏。包括扑克(POKER)、黑杰克(BLACKJACK)、截手指(+ VE F NGER + LLET)、丢 马蹄铁(HORSESHOES)、



戏了。 整下篇幅问题, 在这里就 不一一介绍每种游戏的详细玩法 了。前期挣钱最快的方法是截手 指,规则相对简单,下面为大家 分析一下, 只要稍加练习, 就可 以轻松雕到大钱

戳手指

FINE FINGER FILLEY

规则:对手先戳刀。在时间引 限制内达到一个总共截刀的次数。 之后玩家要达到相同次數。并且 时间比对手短、就算获胜一局。 获胜两局就赢了该次赌博。未达 到次鼓或戳到手都记作失败一次。 失败5次算玩家输。

开始前。先下注。然后对手 先截,这时候可以看一下对手手时

指问对应的按键。这和玩家一会 儿的按键对应关系是相同的。大 拇指左侧。每两个指头中间和小 拇指右侧的空当都是截刀的地方。 一共6个空当,我们将它们设定 为分别对应1到6六个数字。并 旦对应6个按键。开始的赌注比 较小。每裏一次后賭注范围提升。 难度提高,见下表。

	1						
一級	. A	A	A	A	, iii	A	1 5
T.122	A	В	В	B	В	8	5 10
级	A	В	Y	В	Y	В	10 - 25
25128	A	8	Y	×	β	Y	25 100

主 部分区域的数手指赌博以二级的按键对应关系取代一级 一级取代二级 四级包括了最 , 那个關 丰节侧



有节奏地接以下懷序在臺灣 内藏河。1213141516。所以最难 的最后一轮为 "ABAYAXABAY" → "ABAYAXABAY"。如此不停\ 反复。节奏虽然不是要始终惟一, 但是也要感受戳刀动作的频率 乱了节奏就会截到手指。

失败或取得最高級比赛的胜利后 不走开,立刻再次接5进入排泄。 可以接着之前的等级进行游戏。 職提窍门并取得最高级的胜利后。 可以连续进入游戏,每次获胜都 能得到 100 块钱」如果走开一段 时间再回来,就又要从第1级开 始重新玩起了。

战胜一个人后,等级提升

陌生人任务

CHECKION .

游戏中有很多陌生人任务。 完成游戏中的某个任务之后会让 地图上出现新的陌生人所在地的 提示(一个黑色的问号)。这些任 务可以随时开始、继续并完成。 可以在暂停菜单的 JOURNAL 的 STHANGERS 中香看当前领到的 陌生人任务,按A激活(ACIVE) 任务后,下一个目标地点会在地

图上标出,如果是之前已经到访 过的区域, 会以一个紫色可号标 记,如果没有就是一个紫色的圆 形范围区域。有些陌生人任务是 分部分进行的, 当完成当前部分 的全部要求后, 暂时没有办法继 续, 做其他流程到一定程度会出 现该任务的后续部分。

賞金猫人

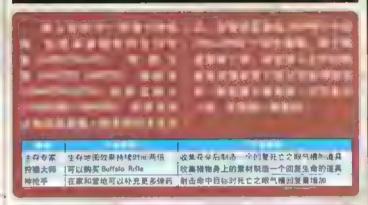
犯, 在城镇中截下张贴在墙上的 通缉海报后就开启了通缉任务, 可以杀死通缉犯也可以抓活的. 后者比较麻烦,但是赏金多。红

帮帮凶守住他, 如果是想杀死通 **缩犯,可以找好租**走点远距离狙 击目标, 也可以一路杀死所有敌 人和通缉犯。如果要抓活的,意一态。

色的骷髅是通缉犯所在地,有一

-共有 20 个悬赏缉事的通缉 索套住目标后靠近目标按 Y 籽他 绑起来, 之后放到马背上带到地 图上黄点标记的警局领赏、路上 会有他的同党报复你。另外, 如 果你在回程的路上犯罪了, 比如 **撞** 飞 某人、 错杀了某个平民之 类的, 你自己也成了通缉犯, 就 无法上缴你抓住的通缉犯了. 必 须先想办法去掉自己被通缉的状

挑战



生存挑战

CHEMINALIC

开启条件: 采一朵 Wild Feverfew

生存挑战要求玩家采集相应 的花朵。达到一定数量完成当前 等级。在开启生存挑战新等级后, 从此时开始系摘下列数量的花朵 才雙达成要求,条件為足后该级 别完成,升到下一个级别。采集

到背包里的花朵可以在 商店出售,即使当前挑 战还未完成, 卖掉花朵 也算已经来到了, 也就 是采集的动作是挑战的 计数点。在大地图上经 过可以采集的花朵时, 小地图上会显示一个小

花的图标,走远后图标就会消失。 使用胸实的 SURV VALIST MAP 可以显示地图上的花朵, 方便采 集,不过地图有效时间为10分 钟, 先到达所要采集的花朵所在 的大致区域再使用道具吧!



1	6 € Vi id Feverlaw	HENN GAN S STEAD AN CHOLLA SPA NG	
2	6 ∰ Desert Sages	GAPTOOTH FIDGE	
3	4 € Red Sage	FIO BRAVO	
4	8 & Prickly Pears	PUNTA ORGULLO	
5	7 € Wool y Blue Cur.a	PERD DO	
6	8 朵 Butterlly Weeds	D EZ CORONAS	
7	10 ∰ Hummingbird Sage	TALL TREES	
8	12 & Prairie Poppies	GREAT PLAINS	
9	15 朵 Golden Currants	GREAT PLAINS	
4.00	10 杂 Violet Snowdrops 之后再采集	TALL TREES	
10	其他所有花朵各 2 朵	(ACL IMEES	

第十级挑战先要乘到10朵 Violet Snowdrops, 之后需要采集之 前的 9 种花朵各两种,需要玩家回到曾经的区域去采集,地点仍旧如上

狩猎挑战

A CHIEF THE PARTY

开启条件: 杀死一只 Coyote 并剥取

狩猎挑战,前几级并不难完成,压级开始。精物数量变少。 和花朵一样。剥取到的物品就可以直接卖掉,剥取时就已经完成计数。需要收集制定物品的4、6、7级挑战,需要在挑战开启时重 新收集、之前收集到的不算。别忘了使用诱饵(BAIT),在器物会出现的地方使用之后躲起来等弱物出现,后面的几个"传说中的"程物使用诱饵更容易引出。

条死5只 Cayuta (野頭) 并制取 条死5只 Deer (康) 弁制取 使用と首 (KNIFE) 条死5只 Wolf (接) 并制取 收集5个 Boar Tunk (野猪的长牙) 和3 个 Armadilfo Carapace (教諭的甲売)	
便用匕首(KNIFE) 奈死 5 只 Wolf (接) 井利取 收集 5 个 Boar Tuak (野猪的长牙) 和 3 个 Armadillo Carapace (教練的甲売)	-
并利取 收集5个 Boar Tuak (野猪的长牙) 和 3 个 Armadillo Carapace (犰狳的甲壳)	
个Armadillo Carapace (犰狳的甲壳)	
使用七首(KNIFE)杀死而只 Cougue(美 洲的)并刺取	可能有美洲豹出现的区域 FIO BRAVO FORT MERCER CHOLLA SPRINGS 北部 GAPTOOTH RIDGE 北部、GREAT PLANS 西部和闽朝
位集5个Reccon (流族) 囊材和5个 Skunk (風險) 乗材	澳無經常在 TALL TREES 出现,美國經常在 RIO BRAVO和 DIEZ CORONAS 出现,这些动 他一般在晚上活动
收集5个Elk Meat (無雇肉)和5个 Bighorn Skin (培职山羊皮)	经常在 TALL TREES 出现
使用匕首(KN 吨)杀死一只 Bear(触)	经常在 TALL TREES 出现
在CJO DE, DIABLO 界技传说中的 Khan (英洲虎),杀死它并刺取	
在 AURORA BASIN STILLWATER CREEK IN NEKOTI NOCK 專技传说中的 Lobo(抓)。	-
	7.集5 个 Elit Mast (無魔肉) 和 5 个 ighorn Skin (洛矶山羊皮) E用と首 (KN FE) 系死一只 Bear (魔) モロJO DEL DIABLO 将投传设中的 Khan 美洲虎)、杀死它共刺収 E AURORA BASIN STILLWATER CREEK

神枪手

CONTRACTOR.

开启条件: 杀死一只飞鸟

射系器物,比起"狩猎挑战", 寻找它们就很容易了,重要在战斗。 需要不上弹、不换枪的挑战比较有 难度,推荐使用当前上弹数多的武 器。死亡之眼很重要,回复气槽的

射条5只針生飞鸟

道具要用型,用匕首系死目标的任 务最好带着伤药。打掉帽子可以是 平民也可以是敌人,缴械就去找敌 人吧。最好在哥派寫点完成这些挑 战、不会被通缉。

2	射杀5只兔子
3	射杀 5 只 Cayate(野狼) 前提是它们不能伤害到你
4	在移动的火车上射杀5只飞鸟
5	用一条死亡之眼系死两只不同种类的野生动物
8	射击打掉两个人的帽子
7	杀死 3 只有 每次只用一发子弹帽头击撞 近距离驱弹枪命中闸双眼之间
8	射击打摔两个人的帽子 打摔两个人的武器 (撤稅)
9	不上弹 不换武器的前提下杀死 6 个野生动物 (也包括乌类)。推荐杀飞鸟 比如
	順揮邪源寫点后会來得頭食物的壳雪 使用子弹整曲多的武器 配合死亡之職
10	不上準 不换武器的前提下打掉 6 个人的武器(撤援) 推荐在 GAPTOOTH HIDEOUT (標旗實
	点) 隧道中的敌人会保持在你的前面 可以选择毛能手枪 带好迎复死亡之眼气槽的道具



财宝猎人。

भारतीत्राम

开启方法: 在野外随机出现的特殊事件,从一群强盗手中救出一个驾马车的陌生人,一般会在城镇外大道边上发生。救下随生人后,和其对话会得到第一张藏宝地图,此时财报强制,之后,按照藏宝图的提到地图相应区域的隐蔽角落是升一次等级,也就是说找到第九个宝藏时升到10级。要次找到宝藏时升到10级。要次找到宝藏时升到10级。要次找到宝

藏除了升级外,还会增加角色的声望,达到5级时可以免责乘坐SIAGECOACH。10级时得到财报器人的背包(Ireasure Hunter's Satchel),所有消费品的携带数量上限翻倍。每张藏宝图都提供局部的手绘图案或各种笔记的路线,在地图的具体位置未标出。下面给出从1到9的全部九个宝藏所在的大地图的大致位置。以1到9这九个序号标出。



装套

OUTFILE

美国军人装

US Army Outfit

开启条件。完成主线任务"An Appointed Time"

性義: 让马斯顿看起来像美国军人 (仅仅是看起来像而已)

解锁条件:

1.找到 "AUHOHA BASIN" 的隐藏 箱子。

注: 该区域湖边的一个小屋内。 2.在"PACIFIC UNION RAILROAD CAMP" 取得無手脸(Arm (Wrestling) 游戏的胜利。

e 在 "BLACKWATER" 玩扑克牌 (Poker)并战胜桌上的每个人。

· 完成 "Lights—"Camera" Action"的陌生人分支任务。

5.完成 "BLACKWATER" 的守夜 任务。

6.在"BLACKWATER"的報鐘店 (Tailor) 皇勢入

牧场工人装

Rancher Clothing

开启条件: 完成主线任务 "The Outlaw's Return" 性性能: 马斯顿过上正常的生活后穿的衣服。无特效

Reyes 党羽装

Reves' Rebels Outfit

齐启条件: 完成主线任务 "An Appointed Time"

性能。墨西哥的普方与军方会对马斯顿的行为除只原阀只赚。更不会追捕马斯 ∰g 4

無機条件。

- 1.找到"SEPULCRO"的隐藏箱子。
- 注:在需要马斯顿决定是否杀死De Santa的区域附近。
- 2.完成"Poppycock"的陌生人分支任务。
- 3.完成"GHLPAROSA"的一个测度马匹(Horisa Breaking)的任务。
- 4.完成"köve its the Opinta"、前陌生人分支任务。
- 5:在 "TOROLEMADA" 的要手指 (Five Finger Fillet) 游戏中胜出。
- 6、在"BSCALERA"的杂性症(General Storil)。重酶入血

Bandito 帮派装

Bandite Gutfit

开启条件。击败一名"Bendito" 有派的成员。

性能。只要马斯顿不主动进攻:"Bardito"均据西哥的歹徒们 就会将其当作自己人看待。。

解植条件。

- 1.找到"SIDEWINDER GLLGF"的隐藏箱子。
- 选。箱子在 "SIDEWINDEN GULCH" 地区的某个帐篷内。具体 住置在地間上一处小路形成的U形弯道附近。
- 2.完成 "CHLPANOSA" 的守夜任务。
- 3.在"CASA MADRUGADA"玩掷骰子在一角内胜过所有人。
- 4. 涵提一名被通缉的"Bandita" 精潔成長。
- 5,保卫遭到"Bandito"有景攻击的是西哥小镇(任意一个)。
- 5.在CHLPAROSA的杂货店 (General Store) 星駒入。

王者装

Legend of The West

开启条件。"Treasure Hunter"。"Survivaliati"。"Massar Hunter"。"Marpahaesar" 原項接線全部达到等級十二 性難。向人们展示进化了的死亡之眼能力。"

绅士装

Gentleman's Attire

开启条件》用自己的玩家账号《GAMERTAG》 臺灣灣 ₹Social Club"后自动获得。

性能:允许你在BLACKWATER的扑克游戏中下更大的赌注。

墨西哥装

Mexican Poncho

弄磨条件。在显西哥购买任一座安全屋。

性論。墨西哥之族的纪念品。无特效。

F模条件:--陶买了墨西哥的完全是之后在是内障可找到。





Bollard Twins Ou



Bureau Uniterm





Elegant Suit



Gentleman's Attire



Legend of The West



Mexican Feache



Rancher Clothinu









财宝猎人装

Treasure Hunter Outfit

开启条件。击败一名财宝猎人 (Treasure Hunter)

性能,只要马斯顿不主动进攻。 "Treasure Hunter"就会将其当作 自己人看待。

解锁条件。

1.找到 "SILENT STEAD" 的隐藏! 箱子。

注:籍子的大概位置是沿着地图" 上 "RATHSKELLE FORK" 这个地。 点往西沿着悬崖下方一直走,走 过铁路与悬崖衔接量近的地方后 《注意是走过》。可以看到一个 破旧的小犀。箱子就在里面。

2.完成 "California" 的陌生人分 支任务。

3. 在 "flATHSKELLER FORK" 玩黑 | 維店 (Tailor) 星駒入 |

杰克(Blackjack)的时候高点小

№. 活捉一名被通缉的财宝猎人 (Tressure Hunter) 🏬

5.完成 "GAPTOOTH BREACH" 帯 派据点(Hideout)的任务。

注:据点任务在完成与其相关 的对应主线后就会解开,接下 来到达这些据点周围就会遇到 事件。全都完成之后该项解锁条 件就会达成。介于帮派据点敌人 较多的考虑。马斯顿在出发前得 做好万全的准备。***GAPTOOTH BREACH" 精潔据点在完成 "On Shaky's Ground" 任务后解开。

6,在 "THIEVES" LANDING" 的業

BT帮派装

Bollard Twins Outfit

开启条件:击败一名 "Bollard 194. 活捉一名被通缉的 "Bollard Twie" 蒂派的成员。

性能:只要马斯顿不主动进攻。 "Bollard Twin" 就会将其当作自。 己人着待。

解锁条件。

1.找到 "THIEVES" LANDING" 的 触難空箱。

注: "On Shaky's Ground" 这个 任务中去救被绑在椅子上的Shaky 时旁边的地上就是,不过当时无 法取得。如果实在记不清在哪个 位置可以选择重挑战该任务。把 位置记字了再去拿。

2.完成 "MACFARLANE'S RANCH" 的守夜任务。

3. 裏得 "MACFARLANE'S 缝店 (Tailor) 星驹入。 RANCH" 扔马掌游戏的胜利。

Twins" 需派成员。

5.保卫遭到 "Bollard Twins" 精派袭击的"HENNIGAN'S STEAD" 🦽

注:帮派会袭击附近的村子,马 斯顿能在某个小镇接到这个帮派 成员通缉令的话,那么这个地区 就和这个帮派有关系了。在这些 村子里,偶尔会遇到随机事件。 村民请你帮助他们。打击帮源成 员之类的随机任务就会落在你的 头上,这时候完成任务就能达度 解镁服装的条件了。下文中与之 类似的条件不再赘述。

6.在 "THIEVES' LANDING" 的栽

执法者装

US Marshal Uniform

齐启集僧: 完成游戏的所有主线 上解铺条件。完成所有主线任务

性體。阿斯頓就是美國执法人資 的一部分,美国的执法者都不会、点任务。 追捕马斯顿。

盾。在24小时内(按游戏中的时 间计算)完成所有的美国帮派窝

联邦探员装

Bureau Uniform

开启条件。游戏完成度达到百分之百。

性能,不受法律束缚,不会有胃密证人或当地的执法者增援不辩。其 上的黄金不会增加,不会被任何人追踪。

完成度 100%!

	-			
	لبيا			
第一章任务	24	1	24	
明二章任务	17	1	17	
第二章任务	16	1	16	
未装	9	0.5	4.5	9書包括 Elegant Suit Bolland Twins Reyes Rebels Rancher Treasure Hunters, U.S. Army Poncho Banditos U.S. Marshal.
粉派寫点	7	0.5	3 5	7 个帮源 TWIN ROCKS TUMBLEWEED GAPTOOTH BREACH FORT MERCER NOSALIDA TESORO AZUL 包括 Solomon & Folly
賞金插人	20	0.1	2	需要捉拿的通缉犯有20个 新奏斯汀8个,是西哥8个,西伊莉芬白地区4个。
挑战达到5级	4	1	4	-
提战达到10 级	4	1	4	
稀有武器	5	0.5	2 5	五种棉有武器为 Mauser Pisto! LeMat Revolver Cercano Ries Evens Repeater Serr -automatic Shotgur, 阿亚斯布特意思上國家主
打工	5	0.5	2 5	MacFarlane Chuparosa 和 Blackwater 的守夜任务(Nightwatch)、R dgawood Farm Chuparosa 的驷马任务(Horaebraaking)、完成即可、
进你游戏	6	0.5	3	包括扑克(POKER) 展杰克(BLACKJACK) 截手指(F.VE FINGER FILLET) 玉马蹄铁(HORSESHOES) 大话般子(L AR S DICE)
KE MAN W				厨手腕 (ARM WRESTL NG). 全都完成一遍,
边境地图(FRONT ER)	1	3	3	边境地图完全探索可以靠买地图并使用后发现 也可以骑马到访。
最西哥地雷(MEXICO)	1	2	2	知上
北部地區 (NORTH)	1	1	1	如上
陌生人任务	19	0.5	9	总共 18 个 游戏进行到一定程度后陌生人 (STRANGERS) 出现在地图上,需要注意的是 Know You 这个陌生人任务在 'A
MINUS	1-0	9.5	2	TEMPEST LOOMS 主线任务完成后出现 必须是约翰 - 马斯顿才能完成 所以如果在通关前不完成这个任务就没办法完成了。
房子	13	0.154	2 002	购买所有的13株房屋
E.				

实用秘籍

The state of the s	
降低通缉赏金	THEY SELL SOULS CHEAP HERE
不会被通缉	I WISH I WORKED FOR UNCLE SAM
开启棕色滤镜 (画面效果)	THE OLD WAYS IS THE BEST WAYS
获得 FAME 声望值	I AM ONE OF THEM FAMOUS FELLAS
马的耐力无限	MAKE HAY WHILE THE SUN SHINES
无敌	HE GIVES STRENGTH TO THE WEAK
控制角色变为 Jack	OH MY SON MY BLESSED SON
变出一辆马车	NOW WHO PUT THAT THERE?
变出一匹马	BEASTS AND MAN TOGETHER
发现所有区域	YOU GOT YOURSELF A FINE PAIR OF EYES
解领全部帮派套装	YOU THINK YOU TOUGH MISTER?

SPECIAL

金剧情流程政图

流程概要

游戏的主线流程有 59 个任 時,除了第一个任务之外的所有 任务都是要到地图上的特定地点 成特定的角色开始的。每个角色 名字中的一个(或两个)字母作 为他们名字的编写在地图上标记 出他们的位置。下文中每个任务 标篇左侧的字母就是地图上接任 务的图标了。可以对照查看。是 或会开启后续的任务或出现新的 译任务角色。很多时候地图上有 不止一个提供主线任务的 NPC。可以美意选择进行。不管先后用序 所有的主线任务都是要完成的。以 下逻程的照序是作者的游戏进行展 序。你可能会有自己的原序。请按 照任务的名称查阅。

唯了男主角的稿。马斯顿 (Jhon Marston) 使用了中文名外 其他所有人都用了英文名。和游戏 中相同,方便对照。知色介绍部分 安提在文章景后,以免在开始读书



程时也可以参考对表

第一章 美国西部 新奥斯汀 ACT FRONTIER NEW AUSTIN

EXODUS IN AMERICA

美国的出埃及记

"号外,号外,吸烟有益健康!" 柔报的小童大声叫卖着。 马斯顿从人群中走出来,两个穿着制服的美国政府探员一左一右 紧紧跟着他,年轻的瘦高,年迈的较矮。

"嗨!来读读报纸吧先生!" 男孩靠近年迈的探员。老人看也不看男孩一眼。一只手将他拨开继续前进。男孩也不太在意、在1911年的美国西部、各种粗鲁、邪恶的行为随处可见。这动作对于一个陌生人来说简直就像是微笑问候一样友好了,他继续大声宣传着报纸上的内容:"仔细读一下吧。BIII Williamson的帮派…"

走过一条条现代化的街道,路上擦肩而过的都是衣着整

洁体面的城市人,十字路口转弯时,老人右手压在马斯顿的肩膀上,马斯顿慢怒地甩开他的手继续前进,从港口一路走到黑水镇(BLACKWATER)的车站。三人一句话都没有说,停在靠站的火车辆门口,老人努努下巴示意马斯顿上车。马斯顿上车后两个探员相互看了一眼,满意地离开了车站。火车的汽笛响起,马斯顿耳边似乎回响着口哨的悠扬歌声,一定是幻觉,之前的一切已经不再。

坐在列车上,从窗户望向外面广袤的西部荒野,身后座位上的两个老太太议论着西部的大变化,她们很高兴看到美国人将文明带到这片野蛮的荒地上,其中一个戴眼镜的则 Bush 的老太太说:"我的父亲

曾经在这片土地上定居、帮助这里的原住民,他在天之灵看到现在 片生机的景象一定会非常欣慰。虽 然原住民失去了自己的土地,但是 他们却进入了天堂。"

马斯顿前面座位上的一位神父 和一位修女在讨论信仰,修女问: "神父,你的意思是一个纯洁的人 如果没有接受过圣餐仪式,他们就 注定要下地狱?那太不公平了。"

"我的意思是,珍妮。"神父一边用手指比划着一边说,"在纯洁和未开化(savage)之间有着很大的区别。"

后面的 Bush 老太太说:"是呀, 他们之前就输动物一样活着,但是 他们现在幸福多了。"

列车鸣着汽笛穿过狭长的隧道,珍妮说:"现在人们不仅有了机车,神父,我还听说不久我们就能飞了。"

"不不不,只有天使才能飞。" "不不,显然人也能飞,你没 听说?在堪萨斯有个人甚至让一辆 车飞了起来!"

火车驶过大桥,老太太继续讨论着政治,Bush认为内特 约翰一家根本不适合管理这个地区,他们只不过是一群乡巴佬,没有任何身分。不过另外一个人认为内特一家挣了那么多钱,还有政界的朋友.有钱就能买选票。

神父继续说:"你要记住我们

来这里是为了官传这些思想的。 它们和文明是相同的东西,是天赋,这使我们有机会存那些正派的不互相残杀的人们之间生活, 他们能让你心安理得地礼拜。"

161

"有时候,我很迷茫。我发现无法区分仁爱还是可恨的行为,我的意思是它们有时候是一体的。"

列车到站了,美国西部边境地区最景气的城镇 AHMADILLO。马斯顿走下车,按之前的指示进入酒吧,一个花白头发花白胡须的老人抱着一个妓女坐在酒吧角落的椅子上,看到马斯顿进来就站起身迎上来说:"我是 Jake,你在BLACKWATER的朋友雇我在这里给你当向导。"

"他们不是我的朋友,"马斯顿一脸不高兴地说着,然后情绪稍稍缓和,"不过还是很高兴见到你。" Jake已经为马斯顿准备好了马。跟着他出门到马拴处骑上属于你的第一匹马(按Y)。骑马跟着Jake向目的地FORT MERCER奔去。

按A可以让马开始奔跑,连续按A可以加速,按住A可以保持当前的速度,如果你加速的次数太多,马的耐力耗完有可能会将你挥到地上。任务中靠近要跟随的目标(ACCOMPANY)按住A可以保持和他一样的速度前进。



"你要去FORT MERCER 吗? 很久没带人去过那里了。" Jake 说,"像你这样地道的老兄 一般不会去那种奇怪的地方的。"

"谁说我是地道的家伙了?" 马斯顿毫不掩饰。

"那里已经被废弃很多年了, 有人说那城堡建于墨西哥战争时 期,当时各种士兵都聚集在那里。 不过后来可能是都去北方与印第 安人打仗了,所以后来空无一人。 或许他们当兵当累了,决定去找 金子, 你知道世事难料。不过你 为什么要去那里?"

"找我的一个老朋友。"

"呃,我虽然不是一个会根 据其他人的朋友是什么人采判 断别人的人,但是……"FORT MERCER 废弃后被各种帮派当作 寬点, Jake 出于谨慎才出此言。 他说是一个即Leigh Johnson 的 警长雇他帮助马斯顿的,警长说 是接到 BLACKWATER 的大人物 发来的电报要求的。

"很久以前就不再是朋友了。" 之后, Jake 说马斯顿要想 找点儿乐子, ARMADILLO 的女 | 从城墙后面传来声音。



人非常不错。THIEVES LANDING | 就不行了。马斯顿说自己已经结婚 了, Jake 说: "谁没有吗?" 然后 哈哈大笑起来。

上山后远远看到FORT MERCER 经过历史的磨砺剩下的 建筑群,夕阳下的城堡尽显冷漠。 Jake 说这里已经被帮派占领了, 带到地点他的任务也完成了, Jake 转身离开。

马斯顿来到城堡大门前,下马 大城: "BILL Williamson, 快出来。"

"快滚,约翰,别逼我杀了你。"

"我们不用互相残杀, Blil。"

马斯顿说完。一个男人从城堡 上头弹出头来,用步枪指着下面的 马斯顿说:"你觉得我是昨天才生 下来的吗?你一直觉得我是个笨蛋

"这样说不公平, Blil。我们曾 是兄弟啊。我是采救你的。"

听到这话Bit 笑得更灿烂了: "你觉得我现在的样子需要被你救 吗?"说着另外两个家伙一左一右 出现在上方。

马斯顿继续解释着:"他们想 要杀死我们所有人、我能帮你。"

"你从来没有试过帮大家,你 只想抱住自己的小命。"

"我乞求你仔细想想。"马斯 顿诚恳地说。

"你乞求我?"这句话又触到 了BII 的笑神经。"你乞求我?你 一向都喜欢用花宫迈语。 现在, 情况已经不一样了,我现在是老 大! 什么 Dutch, 还有你, 都滚 一边去。"他越说越愤怒,"乞 求… · 我… · 我乞求你回去告诉 他们、让他们下次派个更有说服 力的人来。"

手指扣动扳机, 一颗子弹从 城头飞来,正中马斯顿的小腹, 他倒在地上。日间笑着圆开。连看 也不再看马斯顿一眼。

时间慢慢过去, 夜幕侵袭, 土路上的几滩血源能连成一条直 线、是马斯顿一点点爬向路边时 流下的, 这过程中他肯定曾疼得 无法动弹, 歌鳥一小段时间又继 续向外爬, 他要活下去。

一对男女从马车上下来。年 轻的女人伏在马斯顿身上看着他 还有一口气, 叫四处巡视的男人

NEW FRIEND, OLD PROBLEMS

新朋友,老问题



- 马斯顿醒来时发现自己躺在 一间农舍中,昨天的女人推门见 到醒了的马斯顿说。"不错,你还 活着。你感觉怎么样?"——

马斯顿将双手伸在空中正反 看着手心手背说:"我不知道该用 一个什么样的词形容才能显得有 教养。 ----

- 女人说,[®]一般我们都用"悬 畫'这个词。"她看着马斯顿侧身 从床上坐起来,他穿着便雕。胸 口抱着纱巾。这个起身的动作让 他忍不住哎嘞了一声。女人继续 说。"医生说只要你没死,你的身 体就会好起来。他几天前将子弹 取了出来。"原来已经过去好几天 "这花了我 15 美元。"~ - -

"对不起,女士,我没钱付给 你。你当时真应该丢下我不管。 让我死在那里。"

你是去送死噢。单枪匹耳 去藏本地最恶劣的帮派开战~~~~ 接着两人互报了姓名。Bannist Macfarlane (标记"B") 还强调了 一句首己是"MecFailane 小姐"。来

之后。马斯顿告诉 Bonnie 自 已来找Bill Williamson, 想教他一 命。可是结果如此,接下来他要用 些不那么和善的方式去找 瞓 了。 Bonnie 对他认识歹徒首领很惊讶。 不过暂时也没多问。马斯顿截上自 己的帽子。Bosnie 说如果感觉好点 儿了。就去见她,到时候和她一起 巡逻保护农场。就算还了第 15 美 元医疗费。马斯顿挂上装着左轮的 皮带,再次谢过 Bosnie。Bonnie 转

出门去找 Bonnia。她让马斯顿 骑上马,跟着她一起围著农场转了 一圈一一关押歹徒的保安办公室。 属于农场的杂货错、漂亮的马栏。 刚建好不久的火车站和父亲自己在 **维还是小女孩时就建好的粮仓。**

"铁轨修好后,周围就发生了 各种变化,火车将各色陌生人带来

这里、就比如你。"Bonnie 对马斯 领说。"只有变化让周围的事情往 好的方向发展时,变化才是好的。" 一圈逛完,Bonnie 真开,马斯 有得马拴在马拴上(靠近 Hitching: Post 按 X),这样就可以记录这匹马。·

放下马后走到 Bonnie 家的门 门,Boanie 招呼马斯顿进门参观屋 子,马斯顿伤势还没痊愈、刚才骑 马还是让他有些劳禁。进屋之后随 便看了看,马斯顿使坐在舒服的大 **椅子上一觉睡到晚上。**。

之后按方向键上就可以呼唤它出来。

Bonnie 一字拎着一支步枪从里 麓出来叫醒马斯顿一起去守夜。说 将她递给马斯顿一把<mark>枪。"这里的</mark> 被景很美。

骑上马伴希 Bornie 一起在农场

中後慢走。她说有人能除着自己 很幸福。马斯顿说手中握着步枪 的感觉更高兴。Bonnie 笑道:"你 对扳机的渴望和我女性的直觉。 关作之合啊。*****

在五米地前下草。用步枪打 死儿只兔子,再次骑上骂到鸡舍。 系克倫瑪的野狗,學检瞄准中接 16 发动第一级死亡之限技能,念 后时绳变慢。可以更轻松地瞄准 目标并射击。再跟着 Bonnie 走几 步,今天的守夜任务就完成了。 将乌栓回乌拴上。Bonnie 说:"你 干得不错。这让我觉得没白教你 的命。" 互相告别后马斯顿回到自 已的房间,在床边可以记录(餐觉) 和更换服装,记录会让时间经过 6 小时。~~~~



"我可不是什么城市人。"马斯顿说。



"不过我觉得你马术可是差

"我可不想赢女士的钱,小姐。"马斯顿接受donne的小小挑战。

出门骑上马到起跑点(黄色 叉子位置)。Bonnie 倒数 3、2、 1 之后起跑。连续按 A 加速,之 后按住 A 保持速度。将马的前 进路线保持在土路上会让速度 更快,跑偏到夏地中会成慢速

度,沿着路上升起烟的标记一路飞奔,绕一大圈之后回到村中。输赢都无所谓,Bonnie 很开心。他建议马斯顿去见见AHMADILLO的警长,她说警长也许会帮助马斯顿处理和出了户间的事。

B THIS IS ARMADILLO, USA

欢迎来到美国机涂镇

116

Monnie 请爱和他一起去一篇》 ARMADILLO,她要到镇上采购一 些补给。Bossie 说。"你来马车的" 细维吧。像你这样一个令人传风 丧胆的赏金猎人如果让一个女人 舊率。在其他人眼里一定不那么 好者。》 维上 Bonais 的马车《顺 着背色 GPS 导航路线)一路向 ARMADILLO 建去。第上的 Bornin 號人要有信仰和希望才能在这样 一个国産开一个农场、否则人就 会演掉。冯斯顿说:"希望" 从来 **送驻他的心中、那也不是他一直** 推着的事情。Sonsie 还说。"前些 日子你几乎死在路边。今天郑雪 车带我到镇上去。实在是一件有 無約事情。这种友情开始方法实 在很不等常。虽然你还是和剧队 那样的人有着什么过节。但是你

对我们好,所以我不觉得你是个 坏人。或许有一些最重、但是并 不腐朽……不过只是不希望你像 其他那些疯了的黄金猎人。一样自 己打草惊蛇。"

"谢谢你的关心,真的如果有 一条能让我返出的路,我肯定会 选、我可以向你保证。

到了 ARMADILLO。 这重量然不是要哈顿,但是对于我们来说也足够好了。" Bonnie 说着下了李,"你去整耽买整伤商,被我会惊。那医生曾经救过你,礼貌一点。

遊 永 藍 生 的 亦 公 宣 (BOCTOR'S OFFICE); 接8 与 匿 生说说,购买伤药(MEDICINE)。 BOTING 会为你付钱,所以是免费 的。买了之后出去与 BOTING 告别。 接让马斯顿在镇上转转。

B

WOMEN AND CATTLE

女人和牛

第二天早上醒来,到 Gonnle 家门口,她从警长那里听说马斯顿也许会安顿下来,但是马斯顿说:"我还是不能留在这里,我有自己的生活,呃,我曾经有一种生活,我试着回去 噢,也许我应该说我有两种生活,我试着结束其中之一,好让另一种可以继续下去。"

"你这是在说谜语吧。马斯顿 先生。" Bonnie 完全没听懂马斯顿在说什么。

"对不起,MacFarlane小姐。"

" 叫 我 Bonnie, Bonnie, 哎······ Bonnle 叹着气回身坐在 椅子上,她很喜欢马斯顿。马斯 顿从她的脸上和行动上可以轻易 看出来。他说:"我已经结婚了, 还有一个儿子,"马斯顿开门见 山、Bonnie 猛地抬起头来看他, "其实还有一个女儿,不过女儿死 了。那之前我加入过帮派,我们 抢劫银行、列车、绑架勤索,杀 死所有我们不喜欢的家伙。Bill Williamson 也是我们一伙的,现 在如果我不抓住这个曾经是浴血 兄弟的家伙,我的家人会受到伤 言。我觉得你应该不会喜欢我说 的这些过去,但是我想这也能解 释为什么我不想对你说的原因 了。"说着,马斯顿转身伏在围栏 上看着地面。

"我能理解,只是我开始不知道。你这个可怜的人儿。" Bonnle 站起身来写马斯顿并肩站稳,双手支撑在护栏上,意思是"你继续讲,我想了解你"。

"来到一个新的地方,记忆却仍旧那么清晰。我的父亲是个没受过太多教育的苏格兰人,他在开向纽约的一艘船上出生,他从未见过自己的老家,但是从他的话里,你会觉得他这辈子只吃苏格兰单杂穿苏格兰裙。他憎恨那些英国佬,因为他们杀了父亲自己都未曾谋面的祖父,人们不会忘记仇恨,什么都不会被原谅。"

"确实如此。" Gonnie 应道。"尤 其是当事情关系到钱的时候。我父 亲如此辛勤劳作,仍日负债累累。 我害怕我们丢掉自己的农场。" "我父亲在我 8 岁时候就死了。 他的眼睛, · 哎,就说是在芝加哥的一个酒吧里跟人打架时弄瞎了吧。我母亲在生我的时候死去,她是个妓女,我父亲是她的· · 哎,爱什么什么吧。后来,我被送到孤儿院,然后东闯西闯加入了帮会,老大教我读书,教我看世界中美丽的事物,从一些方面看他是个好人。"

"但是你们还是会杀人。"

"对,我的内心也因此饱受煎然。但这就是我过的生活,或者说一直试图摆脱(Live a life 和Leave a life 读音相似) 哦,我说得太多了,Bonne,"马斯顿一辈子应该很少这么感性,"我就是一个没什么教养的杀手,被派来这里做我最擅长的事情 无情地杀死一个人,于是另外一个人可以就此解决这里的犯罪问题,还有一个富人可以在实现一些承诺之后竟

选参政。"

"文明真是一件美好的事情。" ponne 无奈地笑笑说,"你 能帮我个忙吗?帮我放牧。"

马斯顿自然聚快地答应:"哈哈,没问题,给我指个方向。"

Jonnie 右手食指向前方伸出,马斯顿则身伸出食指和中指,指向前方。

你给我一条路,我向前。

粉上号、眼着 John e 到件圈, 路上, John e 说:"感谢你对我 说了那么多关于自己的事情。我 没想到你会有妻子和孩子,另外, 我想我也从末主动可起。能有你 这样的好男人,真是幸福。"

进入生圈, 到生群的后方赶

牛, 生群以一个较大的蓝色箭头 图标显示在小地图上, 箭头的指 向就是牛群的前进方向。不要走 太快,慢慢跟在牛群后面,它们 就会被你驱赶, 在石后方, 牛群 就会向左前方走, 左后方对应右 前方, 观察图标的方向吧。先将 小群生赶到目的地与大群生群 汇合, 之后要将大群牛赶到老橡 树下, 保持在正后方才能让大群 生正确向前,按方向键上马斯顿 会大声呼喊 "Let's go", 可以 加快生群的承恩。到达目的地后, Jonnie 说: "马斯顿先生你赶牛 的技巧还不错呀,说明务农才是 你的天赋呀, 或者你上辈子就是 牛。"说笑几句之后,两人挥手告



B

WILD HORSES, TAMED PASSIONS

野马,被驯服的激情

来到 Bonnie 家,见到她的父 亲 Drew MacFarlane。和 Drew 面。 对面坐下。他听说马斯顿来此的。 目的是执行一次秘密任务——为 这乡村铲除一些恶棍。他说:"我 们在这里住了30年,从东边来。 当时从未有人在这里定局。在这 星与印第安人打了 10 年仗,都是。 些顽强的家伙。在这里有歹徒。 干旱、痘疮、芦冬、蚕乱、家中 死去的孩子比养大的还多。我看一 **到伟大的人们在烈日骄阳中**于枯。 死去,董群牲畜得病死亡。但是, 我从未怀疑过自己在这里的生活。 但是现在来的这些所谓联邦政府。 派探员来在暗中谋杀,然后控制 这里的人们,于是我开始担心。 Williamson 是危险人物、像他们 这样的人都是瘟疫、但是政府探 员难道就不是危险人物吗**?**

你说的对。先生。"马斯顿

你是个勇敢的人。我们永

远欢迎你。但是你去告诉你那些东部的朋友. 我们不想过那样的生活。 偷偷摸摸、暗中监视,秘密任务。 这很荒谬。

相信表、先生、我同意你的 看法。"马斯顿诚恳地说,但是他 知道 Draw 的这些话都是针对他这 个"来完成秘密任务的人"的。

"好……好,那么。我们就不再继续说这些了。我们去做点事情吧。" Drew 站起身出门,Bonnie 道请马斯顿和他们一起去做 Drew 除了谈论政治之外是喜欢的消遣一查马。出门后 Bonnie 从围栏上摘下查索(Lasso)交给我,去往目的地的路上,我和 Drew 还不停地谈论游政治、那些家伙权利越大,微望就越大。Bonnie 不耐烦地打断我们。"咱们就不能单纯地享受骑马的乐趣吗"

找到野马群后、蒙山了掏出套 家。在任意一批野马身后跟随。在 较近的距离内用准星瞄准马按住所



扔出套索,暗得准的话就能拴住野马、注意、此时绝对不能松开 RT 等同伴将自己的套索也拴住马头唇,下马骑上刚套住的野马,之后要玩一个驯服野马的迷你游戏。在紧杆推左右掌握平衡,一小段时间后驯服马匹就可以下野马重新回到。铜巴马马背上了。抓两匹马后回跟骨Bonnie 回到村子,Drew 说 Amosa在 ARMADILLO 外面又发现了大批野马,我和 Bonnie 决定去看看。

题目的地后果然有大批野马 腰想卷他们赶到峡谷中(Canyon) 和赶牛的方法一样,但是这次稍微困难一些,一匹马也不要漏掉。 赶到峡谷后,有很多人已经等在 此处了,一匹种马受惊跑掉,马斯顿追上去套回来。

一个人會马,在會住后要按住的一直不放,会自动風着目标转團,看目标稍微静下来按照 停住自己的马,然后立刻跳下身已的马跳上目标马背开始驯服野马的迷你游戏。驯服 Stallion 后骑着它和队伍汇合,之后返回小镇。

B

TEMPEST LOOMS

暴风雨迫近



學风雨来發,Amos 说已经 将绝大多数与匹和鸡都赶进棚子 了,但是 Jonne 实际担心的是牧 群,Amos 说天气变得太快,牲 畜又遍布各地根本没办法赶回来。 "如果派人出去赶牛,被暴风雨困 住的话,那人会死掉的。"

Bonne说。"如果牧群没了。 我们所有人都是死路一条。"

看来我们没的选择,马斯顿 拍拍 Amos 的肩膀:"走吧,兄弟。"

先跟随 Jonnie 到达牧群所在 地点,将他们赶到老橡树下(Old Oak [ree]。暴风雨的夜晚牛会 更加愤怒,而且牛群狼大,经常 有开小差的接队者,接队的生会 在地图上以深蓝色的两滴形状隙 头表示,骑马过去队一下,被队 的牛可以重新出队的时候,图标 会变成浅蓝色,变色之后就不用 再管它了,牛会自动赶上生群。

一个闪电劈中茂盛的树冠、 生群落荒而逃,它们的方向是暴 崖,要赶在牛掉落悬崖前跑到牛 群前头阻止它们的行动。拼命加 速,只有把马的耐力压榨到极限 才能抛在牛群前,阻止打头的几 头牛之后,整个牧群开始往回走, 最后的目标是小镇的牧场。

POLITICAL REALITIES IN ARMADILLO

犰狳镇的政治现实

来到 ARMADILLO,进入管局, 一个衣冠不整一副无赖像的家伙 一个衣冠不整一副无赖像的家伙 坐在铁栏杆外面看着字间整一个 衣服更加破烂的犯人、乌斯顿说明 为这落魄的男人就是普官说凭啥。 乌斯顿说自己为了 FORT MERCER 而来。晋宫立刻掏出枪来对着自己 的枪口对准了他。边上看热测的 也无来劝了,对着马斯顿大喊。 "毙了他! "这吊儿郎当 的赞言的身子明显开始颤抖了。

这时候、金色头发中接着 白丝的真。警长推门进来。警 官指着马斯顿大喊。"这家伙是 Williamson的人」"

应该是那些家伙让着长脸 上无光的吧。" 马斯顿冷静地说。

Jonah,放下枪。" 看长发话了。叫 Jonah 的小需要不情愿地将枪收进枪套中。"你是从BLACKWATER来的那人吧?" 普米日来听见时段

是的、先生。那哈巴狗虽然不那么机灵,但是看起来很忠诚。"马斯顿努努下巴,示意自己说的人就是 Jonah。 警长让他先出去。

"是的,Johnson 先生,是的。



Jonah 一边指手画脚地往门外挪。" 一边恐吓马斯顿。

"你还是去吓唬小学生吧,自 马斯顿在副舞长 Jonah 的骂 骂咧咧声中轻描淡写地回了一句。

马斯顿告诉曹长 Johnson 先 生自己是来抓 Bill Williamson 的。 杀了她也是一个选择。贾长笑笑。 说。"你现在在我的管辖区,但是 他在另外一个区域。显然、Bill 也 避免让自己的帮派进入我的管辖 区、如此、我虽然称不上无事一 身轻,但是也不会負寻死路和他

们死磕。我的职责是保护这个镇的 安全,其他的,我管不了那么多。"

TOTAL PROPERTY OF THE PARTY.

马斯顿直话直说。曹长的这种 态度让他非常不爽。当权者怎能如何 此?一

"你也有自己的事情做, 不是 吗?世界这么大、到处都一团乱。 我只能让这里生活的人过得安稳 些,而且我的事儿已经够多了。新 修的铁路引来一群想占便宜的人。 酒吧里溺事儿的无赖等等……如果 多给我两关时间观察。还有更多麻

『那么我们先解决掉酒吧里的』 憑權,然后再來後Williamson的事。 马斯顿的处事方法还是挺管用的。

跟着景长一路向酒吧走, 问道: 進什么样的恶棍、警长说是 Walton》 带领的一幕无赖。现在这些人都更 愿意举手吃天而不愿意用手握住派 笆辛勤劳作。Walton 的帮派越来越 大。在酒吧门口看到 Walton,他似 乎发现我们跟踪他,于是骑马开溜。 按方向键上叫来自己的马、和青长。 一路跟着 Walton 来到他们的据点。

按LB黨在機体后面干掉前方的 敢人,带长会说他打掩护,马绑 顿冲到下一个掩体(有黄色叉子 标记)。消灭外面的几个无赖之 后到房间门口, Walton 在房间里。 你可以射他的腿活捉他,或者杀

任务完成后。赞长留给马斯 簽露营工具, 之后可以在野外 露营了。这时可以快速旅行回 ARMADILLO。回到村子,觀手指 游戏在地图上可以看到标记了

JUSTICE IN PIKE'S BASIN

正义之齒充满荆膊

来到警察局,警长正在试新 装的电话,不过线路不太好。新 修的铁路可以让美国中部的人只 花 6 天时间就来到这里, 小镇上 的各种新变化计警长感到不适应。 警长说着自己的忧患时,身材偏 胖的勘警长Eli推门进来,他神色 紧张地说刚才自己到大峡谷发现 Bolland 帮派的人围住了 Guich 先 生的牧群。还有几个墨西哥人也

己的地盘上,警长不能见事不管。 马斯顿也乐意帮他的忙。

频上自己的马跟着警长和两个 副警长赶赴现场, 到被谷前下马步 行,之后与Bollard 帮派的家伙火 拼,一路跟着警长前行即可。通过 几条吊桥到峡谷底部的 Gu ch 牧群 所在地, 消灭所有敌人后任务完成。

将几个牧民松了绑。警长夸我 干得漂亮,不过乌斯顿不忘自己此 混在其中,他们要行以了。在自一行的目的:"那 Williamson 的事怎一



么样?"

"还是不能太急。你看。这周 围有这么多麻烦事儿。

副警长EII说补弃药品商人 West Dickens 先生不见了。村民

发现后急切地请求找到他。警长 说:"看见了吧、马斯顿、我们刚 冒死干掉一帮危害人民的小偷、 而全镇的人民却只想找到那个骗 钱的狡猾商人·

I**IN SWINDL**ER BLUES

奖。 老爷子也挺幽默,说话底气 来一时半会儿死不了》

方,会慢慢减少。尽量在平坦的 道路上行驶,颠簸和碰撞都会更 快地消耗 West 釣生命值。之前攻 击 West 的强盗在路上出现。一边 驾驶马车一边清除追上来的敌人。 一定要杀死靠近的敌人。否则他 们也会伤害 West。进入小镇区域 之后就算大功告成,West 的生命 值不会再降低記

来到诊所门口(黄色标记的 信标堆),马斯顿扶 West 下车。 嘴硬的 West 连感谢的话都那么僵 硬:"谢谢你,先生,谢谢你。你 是一个绅士,一个荣耀的真汉子。

从你嘴中说出来,我想那一 定意味深长, 我很欣赏你的礼貌。"

『我欠你的,我信奉『受人点 永之思应当萧泉梅报》的信条。 上帝啊------" West 下马的动作弄 完了他的伤口,"如果我死了。就 光以回报了。如果不死,我就为 像。这一为像。

行了。先治好伤再想要为我 惟什么應得 局斯顿扶他进了神

泊此可以到W接West Dickens 的任务。



M

SPARE THE ROD, SPOIL THE BANDIT

不用木棉就惺坏了歹徒

踏进警局大门, 群土匪抢 劫了Ridgwood 农场,杀了那里 的男人, 强奸了那里的女人, 警 长和两个副警长整装待发。马斯 顿也跟上一起去对付劫土匪。途 中会见到空中盘旋的秃鹰。一个 い营地里都是死尸。继续向前倒 农场、检查了两个小房间(黄色 圆点)都没有发现异常,最后发 现粮仓(Jarn)的大门被四块木 板钉死, 肯定是这里了。用枪射 碎四块木板,粮仓的房顶吊着一 具全裸的死尸, 地上横七竖八第 躺着更多人的尸体。至存的一个 女人跑出来, 说其他的村民被关 在农屋中当作人质。出门去救人 质, 农场中央的大屋里有很多敌

人,在二楼关着门的房间中对付最后一个匪徒,他挟持着一个人质,推门之后瞬间发动死亡之眼一枪爆头,否则匪徒会杀死人质导致任务失败。

杀死全部匪徒后出门和所有幸存的村民汇合,浑身伤痕的"个女人的脸上挂着愤怒和悲伤。她们说当时有村民向南逃跑了,接着开始咒骂警长一行人。"你们不是人,一帮吃着政府俸禄的家伙,其他像我们这样的人用命换采的钱都被你们收走了。这国家怎么了?"

"杀死匪徒首领的人赏金 50 美 元" 警长面带苦涩地对其他人说。 "根本就不是钱的问题,警长。"

女人用皿红的双眼死死地盯着警



长。她的嘴唇上有几道深深的伤痕。 "这是人民的生命,是人们的家"

"走 别让他们跑了"无法应答受害者的话语。只能尽力挽回。跟着警长去寻找剩下的匪徒。匪徒是向着 OHI MEHCEH 跑的,这是Wiamson的朝伙漫长的勾当。

见到站在田头上的 348 一伙。

话不投机,而且恩怨分明,即多开战。旁边正好有烧毁的房子,躲到矮墙后面,会有两波敌人冲过来,利用掩体可以比较轻松地搞定。战斗结束后,Norman Deek 被我们活捉了,他也许可以带我们去找到日间。警长决定先把 Deek 关进监狱。



YOU SHALL NOT GIVE FALSE TESTIMONY, EXCEPT.

你不应该出示伪证,除非……

一 West 从诊所出来,和医生大 声壞喂着,不用问。病已经好的 差不多了,而且他本身就是个真 药的。见到马斯顿也不忘给他推 销保體药品、說2義元一金司。 吃了能获得永生,还声称给他拉 个9, 25 折,买个100 金司就能得

到永生·····蒙古大夫!接着他说他 需要马斯顿这样的年轻人跟着他一 起去 RIDGEWOOD 的 新 顾 書 那 里, 他说那里的人心急伸变地等着他的。 良商呢!·马斯顿一边驾驭马车。 边说身边的老头是骗取他人辛苦等 动挣来的血汗钱的家伙,他还一个



动儿狡辩。"我生来能说会道,这是天赋,为此我可不会道歉。但是West Dictors Elixir 可是用自己的功效说话的。"接着West 对马斯顿讲了自己的计划,在RIDGEWOOD郊外让马斯顿下车,然后分别进镇。这样就不像一伙的了。等West 安排好一切,肯定会有无数的人围观。马斯顿这时候闲底信步地钻进人群,West "无意"中叫马斯顿试试他的补药,之后West 会叫马斯顿做一些"腹滴",然后就会大功告成了。

计划是这样的,两人分开后。 马斯顿骑马到小镇上。计划实行地。 非常顺利,West 大吹特吹自己的 药包治百病,叫人群中的马斯顿上, 前喝了口药,之后 West 说"这个 男人已经有了唐一样敏锐的双眼"。 之后他让马斯顿射击远处房屋柱子, 上挂的羊头骷髅。命中后有个家伙 怀疑作假,他摘下自己的牛仔帽。 要马斯顿射中他抛起来的帽子。自 此开启了死亡之眼第二级,当男人特朝子她向空中之后、按照 发动死亡之眼,时间减慢、很容 揭命中目标。就果第一次没命中。 还会有第二次机会的。命中帽子 肠、男人上前和马斯顿开打。近 身格斗取胜局,男人掏出枪,利 用死亡之眼射击男人的手打掉他 枪、他终于服了。

不明真相的国观群众一哄而 上抢购"灵药",手受伤的男人也 真的以为是药效才让马斯顿如此 厉害、念叨着"这一叛者看……" 也置了上去。

乌斯顿受不了这种行骗行为,帮过这一次忙之后他决定高开,被 West 拦住,他说可以做马斯顿的智囊团,对付 Williamson,他让马斯顿去 COOT'S CHAPEL见他的老朋友 Seth。可以想办法像历史故事中一样弄个特洛伊木马,进入 Williamson 的要率。



EXHUMING AND OTHER FINE HOBBIES

查基标一级其效的健康受好

照着 West 的话,马斯顿来到一个破烂的教堂边上见到 Seth,他穿着肮脏的破烂衣衫, 皮肤暗红发黑,戴着缺角的帽子, 挖开了一个人的墓,正在惨合的 干尸上找着什么东西。马斯顿向 他说明来意,请求他帮忙,神经 质的他不相信任何人,因为他被 他的好牾档 Moses orth 骗了, Seth说 Moses 偷了他半张地图. 而地图上藏着什么重要的东西。他 怎么也不肯告诉马斯顿。为了让他 可以帮助自己,马斯顿决定帮他去 Benedict Font找 Moses 要回那 半张地图。

獨上引銀着Seth飞奔。路上引斯顿问他签署会不会让自己感到心里不安。Seth的理由是:"从活人



已经死了,他们不在乎的。"不过 他们死后应得的安眠呢?谈话中。 Seth 还说自己认识出 和他的同 伴 Jeek, BI 经常会找他做一些 其他人不愿意干的事情, 他承诺 如果马斯顿帮他找到,她图,他一 定可以让他进入 ORT MERCER。 是啊,一个以盗墓为生的男人有 什么不愿意去做的呢?

"地图为什么那么重要?"马

"不可想象的财富和类似的东 西,就像我心中燃起的欲望之火 闪现出的希望之光。"

一个财宝猎人的寻宝路上丢

一无所获。"

"我已经丢了一切,我的妻子、 孩子、剩一. 丢了也好 我不吃不 睡不洗澡,我也不在乎。以前都是 为了钱,但是现在 我不知道自 己是谁了。我看到自己, 但是却像 看到, 个陌生人, 只是这个身子是

"也许是时候换个生活方式 3.

"我没办法停下了,那已经完 全占据了我的内心。黑夜和白昼没 有区别, 只有无尽的黑暗, 我想要 再次看到阳光。"Seth 说出来的话。 像个诗人。马斯顿这辈子见过不少

身上偷东西就好些吗?那些死人,掉了自己的一起,最后却在目的地 1 藐子,但是 Setn 是其中最疯狂的 家伙。

> 到达 BENEDIC I POINT, 两人 下马、Seth 说 Moses 被警察关在 房子里, 他让马斯顿吸引走守门的 警察, 然后他会溜进去找到 Moses 弄回她图。

马斯顿要偷走警察的马(蓝点) 进入被通缉状态。这样就能诱使两 个饕餮离开房子。被通缉之后,执 法者会追你, 逃路执法者的红色圈 形视野范围, 当脱离视野范围后红 色变为灰色、保持在视野外一段时 间就会摆脱通缉状态,但是你头上 的當金还在。回到 Setn 身旁. 引 架、Seth 打开房门,Moses 见到 他落荒而逃, 马斯顿骑上马追过 去用套索套住 Moses, 按住 R. 不松, 下马靠近他按Y就能把自 标梱住, 之后再按 Y 扛起 Moses 带到 Seth 身边按 Y 放在地上。

Seth拿着刀子威胁要挖掉 Moses 的眼睛。这个疯子肯定做 得出来, Moses 心知肚明, 所 以还没受苦就招了 地图在 Oddfelow s Hest, Seth 说自 己没钱, 不过为了谢马斯顿, 他 可以把一张赦免信送给马斯顿, 正好用来去掉刚刚加在马斯顿头 上的通缉赏金。要到电报办公室 走的警察还在找他们的马,没有回 (leegraph Office) 交赦免信。

A GENTLE DRIVE WITH FRIENDS

与朋友简赴温馨的超程

Seth 在基地找了很久也没找情 到地图、起初他认为 Moses 骗了 他,但是后来他发现持有地图的 人在因大量病死的人之中。在什 他们还没入葬前,Seth 就将尸体。 弄到手了,他决定将尸体运到 TUMBLEWEED 附近的安静的地方。 然后慢慢找地图。马斯顿驾着马 车、Seth 在车厢里守着棺材。"你… 在哪儿啊?告诉我吧,别害羞。

Seth 这家伙竟然尝试和尸体说话! 玛斯顿斯到了吃惊地间 Sath,他竟 然回答:"我觉得与在人群中相比。 和他们在一起时我的孤独感更少-**些。我认为他们只是失去了自己的 淡魂,就像我一样。**5

马斯顿耳他是个不折不扣的病 人。Seth 说:"这让我想起自己对 人的憎恨的原因。从你这个杀人无 数的人口中说出这样的话。看来你

果然和死神有着不解之 據。生活在畢终将杀死所 有人。

路上美出财宝猎人。 微量众多。驾驶马车时只 能使用手枪等有限的武 墨。一边赶踹一边射杀敌 人。 Rinds 会在车厢里搜尸

体。小心不要驶过敌人丢的燃烧瓶。 否则马车会看火。拉车的马死掉一 匹还可以維維走。如果两匹都死掉 就任务失败了。

施上, Senh 会找到地田



上面说财宝就在现在要去 TUMBLEWEED, Seth 说这是天意。 舞常兴奋。到了目的地,Seth 下 马去导找他的宝藏、他说等他找 到宝藏再帮我进入 FORT MERCER,



LET THE DEAD BURY THEIR DEAD

e Gan



在 !UMBLEWEED 的夢地找 到Seth,他有意躲着马斯顿,不 过马斯顿像拎小鸡一样将他服服 帖帖地按在身旁, 一起去找宝藏。 Seth 说根据地图看宝藏在那个废 弃的大宅邸中。

正门上了锁,从房子后面的 门进入地下室,逐层向上,会遇 到不少敌人, 注题使用掩体逐个

上毙。到最顶层的房间, 杀死最后一个敌人后,找 到房屋正中摆着的宝箱。 Seth 几乎喜极而泣, 手 舞足蹈地顺着: "在经过 了那么长那么长的隧道之 后, 我终于看到了光! 以

后的日子里我就是大富豪啦,丝 绸床单和巴黎妓女! 全是我的。 他用匕首撬开宝箱的锁,打开的 刹那, Seth 脸上的表情从欣喜 和渴望变成茫然和失望,他枯瘦 黝黑的手从箱子正中拿起一颗玻 **ن 通眼球**,他抱怨着狗屎地图和自 己物展 样的寻宝生活,不过 现实就是这样, 马斯顿提醒他 该回到现实并帮助自己去,ORT MERCER 时, Seth 点点头。"是 时候重新生活了。"他说会在 ORT MERCEP门口等着马斯顿 和 West, 到时候一起进去,说 完他转身离开。



LLARS, CHEAT'S AND OTHER PROUD AMERICANS

撒谎的人。骗术和其他荣耀的美国人



帮助 Seth 完成─—系列任务后

在 RIDGEWOOD FARM 找到 West

West 告诉马斯顿在埃及掘墓比文

学对社会进步更有帮助。马斯顿

提到之前商量好的计划。West 料

开始搪塞推脱,说自己虽然是帮

手、但是不是什么重要角色。马

斯顿斯了气不打一处来,威胁说。

"我救了你两次命,你还是个到

处骗钱的大骗子,如果你不帮我。

我肯定毫不犹豫地将一颗子弹送

进你的脑壳。"West 吓得一哆瞧

连连后退着拍马屁。"你看。马

斯顿先生,你外表像一个暴力的。

人,但是内心却是一个天 使。不过我们现在需要弄 坐钱,武器、护用和皇师 重外的人手。不过这次到 们不行输上我们要光明正 大地挣拢~~~~虽然有些危 **唯。安赛马**》

→ 坐上 West 的 写 车。

来到赛马起点,乘上最后一辆马车。 起跑位是最后一个。不过这场比赛 并不难,按着烟火的顺序飞奔直到 纏点。需要注意的是,賽道的弯道 角度很大。不剩本是没办法过好专 的。赢得比賽后和 West 一起回到 他的住处,West 说。"木马要想跑。 必須先会走。我们现在需要一些军 火。"他让马斯顿去见一个叫 Irish 的朋友。Irish 经常在的马房或周围 有酒喝的地方出现。"

『不错。一个酗酒的军火贩 子。 马斯顿说。之后可以在地图 上标有丿的地方找到 Irish。

A FRENCHMAN, A WELSHMAN AND AN IRISHMAN 法国人、威尔士人和爱尔兰人

采到 ARMADILLO 的 马棚 (Livery), 在棚子里看到两个人 正在折磨了另一个男人,这个爱 尔兰男人就是马斯顿要找的名叫 Irish 的朋友了,他说威尔士人捐 错了,是法国人的错,可是威尔 工人不信, 仍日将他的头死死地 按入水中。马斯顿走上前去,稍 胖的威尔土人掏出匕首说 "滚 开,这不关你的事。"

"当有人用唱歌的语调让我 滚蛋的时候, 我想就关我的事儿 了。"马斯顿的理由还不错,出言 不逊者死。两人一个用刀一个用 枪。先于掉用枪的比较好。很轻

松就能指定。之一 后Irish很乐意料 他的救命恩人弄 一抵机枪。出门 粉上马向目的地 长奔、路上Irsh 说:"我和他们本 是一伙的,后来 被法国人诬陷了.

他们三人反目成仇,永远不要相 信威尔士人。"

"你了可别骗我。"马斯顿说。 "我可不欠你什么,我没请你 采帮我。"

"你这样的人我一辈子对付过 很多。"

来到临湖的悬崖边。rish说 枪就在前面的棚屋里,他说他擅 长远程狙击, 会在山脊上掩护马 斯顿,下马干拉棚屋外的一帮人, 到棚屋门口会有一个稍微凶狠一 点的家伙出其不酿冲出来。 子掉 他进屋发现里面空空如也、inish 果然是个骗子。



THE BURNING

燃烧

Bonnie 的父亲早上骑马出去。 到傍晚还来回来,农场的帮手已 经出去帮忙寻找了。但是还没找 到,马斯顿和 Bonnie 一起骑马去::: 找。第上,Bonnie 一直惦记着自? 己已经不再年轻的父亲,谈话中概 得知她有6个兄弟,5个死于疾。 病或做错事,惟一活着的一个10% 年前去了东部。他在信中说自己 是组约的一个知名银行家。Bonning 说。《我不想要哥哥的帮助。我看 **哥那些沿着铁路过来的城市**人穿 他的異職。他将自己的马鞍换成 市---条领带,从没有一个裁领带 的人值得我信任。

说话间在树林中找到了Brew 先生。他蹲在受伤的人和死去。

的马旁边。他说可能是 Sollard Twins 的人干的,叫 Bonnie 回农 编辑马车来,并让马斯顿护送 Bonnie 一起去。回到村子发现马 柳素火了 正可无法打开 前后 面爬上风车的架子。抓住马棚顶 都的铁栏到房顶的平台,从侧面 的通风口进入马槽、赚到底层打 开正门。要将三匹马安全美出马 欄,黨近马按丫将前兩匹哄出去。 第三匹出去之前大门着火的门框 塌了. 骑上最后一边马跑出去(要 按X跳)。到牲畜圈旁与Bonnie 汇合,Bornie 说看来这些白人很 娜让她们一家宵开这里,她的父 亲曾经与印第安人打过仗,但是 **搅想到现在却栽在白人手上。她** 應能马斯頓为她家做的一切。马

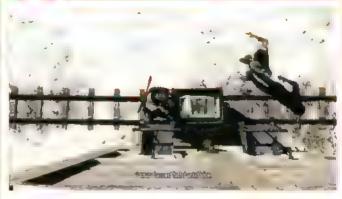
斯鞭说::"你救了我的 命、这不算什么。我 想要的就是将来我回 家并且开起自己的农 场时,再以从你这里 英些家畜。 治療法例 ■。· 之后:Borsie生 找她的父亲写。





MAN IS BORN UNTO TROUBLE -

人多为地震困难而生



找到場角坐着的 Inish, 他已 经醉得不省人事, 完全不把马斯 顿救过他这件事记在心上,马斯 锁生气地威胁他如果不在一小时 内弄到加特林机枪就让他生不如 死。这家伙的酒劲儿立刻就醒了, 骑马跟着他一起去找枪吧。他听 说一些矿工讨论过他们找到的机 枪之类的话题, 知道机枪被放在 GAPTOOTH BREACH, 马斯顿 仍日非常怀疑他,一帮矿工要机 枪干什么? rish 这家伙恩将仇 报、和 West Dickens 一样满牖 跑火车。来到矿井. In sh 说里面 有一个专门用来提升矿石的升降 台。他建议马斯顿用那升路梯把 机枪弄到地面上来。他去将马藏

起来,然后弄辆马车来载机枪。

两个看门的家伙不允许马斯 顿进门,一路冲进矿洞中,在隧 道中杀死更多的矿工。在最底层 找到装有加特林机枪的箱子, 按 Y推着箱子所在的运煤车一路沿 着铁轨到升降梯上、椎车肘速度 如果够快, 就会自动跳上车自动 前进、按RB可以减速。Irish拉 动拉杆将马斯顿和机枪拉上来, 之后继续推着车到马车旁。路上 会有敌人试图攻击你, 射杀他们, 还有人在铁轨上安放炸药。 这时 候赶紧射击炸药才能安全通过。 与 rish 汇合后,将加特林机枪装 上 Irlsh 的马车,他说会将枪送到 West 那里。

LANCHING BONNIE MACFARLANE

吊死 Bonnie · 麦克法兰

进入 ARMADILLO 約 整 層: Drew 愤怒地问马斯顿他的女儿/ 去了哪里。马斯顿完全摸不到头 脑、自从上次火灾之后就没有再 见过她。这时候外面有人叫嚣者 让着长出去,是Bill Williamede, 他说 Bonnie 在他手上,如果想见 到活着的 Bonnie、就将他的同伴 Dook 还给他们。普长说不会向莎

德要协、Bill 说。"我们都别藏藏 了。你们不过是些政府派来的走 **狗。这里是机遇之地、先生、在** 我和我的 15 个朋友在她身上发 泄愤怒和孤独之前,我给你找回 你女儿的机会!在几个小时内将 Deak 带到 TUMBLEWEED、别有什 么至点子。否则我会亲自用刀割 断那婊子的喉咙。



暂时没有其它的办法、警长。同意交易,副警长 Jonah 将 Deaks 从责局背出来搁在马上。Draw 绝。望地坐在门旁的椅子上,马斯顿站在他身旁,拍拍他的肩膀。蒙诺会将他的女儿安全带回来。路上,警长说:"看到没有,这就是联邦干涉我们的事情之后的结果,你高兴了?"

不,不高兴。我已经告诉你了,我不是为政府卖命的。"马 斯顿说。

"你只是这样说,约翰,但是我惟一知道的是当时谁送你过 来的。"

是他们强迫我的,他们没有给我任何选择。那是你的联邦 政府,约翰逊先生。

他们穿着光鲜的衣服过来。 大谈特谈他们要帮助我们,为西 都带来文明和和平,但是他们带 来的只有无尽的麻烦和赋税。" 看 长说

我同意你的看法。他们全是 被着羊皮的狼。他们抢劫你,用 你交出的钱崖人来代表你的利益 调查犯罪。这里的人生活在越来 越窘迫的环境中却以为受到了保 护,全都被愚弄了。他们才不关 心人民,他们只想填满自己的口

"这个狗娘养的为什么对他。 们那么重要?"马斯顿问 Dack 是 Williamson 的 心 態 也就是荣耀的仆人。" 警长说。

FIRST PRINCIPLE AND

捆在马背上的 Deek 说。"你等 着,青长,我会回来弄死你的。

慢长继续说。"Deek 是那种可以做副手的家伙,但是太胆小和笨 做。永远无法成为一把手。

你可不要也用这些话形容自己的副营长。" 马斯顿不忘挖著。"为了他们好,他们是好别对 Bonnie 动。一个手指头。"

达 居 警 长 为 表 介 第 事 TUMBLEWEED 这个地方,本来在很 久以前,那是一座城镇、但是政 府派人童了通往 ARMADILLO 的铁 膳,正好穿过TUMBLEWEED,于是: 那里的人都被迫离开了,现在只有 小偷、强盗和土民还在那里、像 (Deek 这样的家伙。过去的人递到 的话早就动用私刑处理排了。黄长 仍旧不能完全信任马斯顿、怕他也。 是在利用 MacFarlane 一家,虽然马 斯顿为他们出生入死。从大火中拯 救了他们的马帽,也帮需长做了很 多事,但是他仍旧是为着 Bill 这个 眉标而来。而且著长并不明白马斯 鰻和 BLACKWATER、Williamson 之 间的历史,对于像马斯顿这样的前 潮湿人员现在被政府派来这辈这件 事,曹长心中的怀疑也是不可避免: 前。万事皆有规矩》

冯斯顿说。"规则容易制定。 但是人们不懂得规则制定的原因的



话就很难实行。比如我的儿子、我告诉不要他去做什么、他总是要去做,就是为了課我作对,如果我处罚他,他会更加惜恨我。但是如果我让他认识到事情的错误之处、至少他就有不再去做的缘由了。

票长反驳道:"那没道理、没有法律,我们不过就是野兽,就像 为法律,我们不过就是野兽,就像 Deek 一样,人类努力工作创建文明。 你的孩子越线了,就要接他。再犯, 就更狠地打。

不过我在这里待了这段时间 发现,法律在这儿并没起到什么作用。

犯罪就像杂草一样。马斯顿。 你刚拨掉一撮。另外一撮就替代了 它的位置。这是这里的自然原因。 你我心知肚明。

测了 TUNBLEWEED, 马斯顿负责押着 Deek 去镇中交换人质。两个副警长跟着马斯度押着 Deek, 导斯顿用枪指着 Deek 慢慢靠近村口

他首定来三个歹徒。

"Bonnie 呢?"马斯顿问点

白癬,我们才不想换人质。

接着,Deek 死在枪下,大混一战开始了。首先发动死亡之赚一二二个教人,然后要注意一二气来整顶的教人。镇子中敌人,然后要争敌人。镇子中敌人,如果多地用步枪消灭敌人,如面的人,如此就算不上的过一段的影响,不过就算面的影情,这时造成形形,这时造成形形,这时造成形形,这时造成形形,这时造成形形,这时造成形成,只要冲过去,只要冲过去,只要冲过去,只要冲到这些影响。

马斯顿特 Bonnie 脖子上的 绳子割断。还好及时赶到。虽然 Bonnie 生命没了危险。但是身上也 有不少的刀伤,这帮畜生。之后 脊长带着 Bonnie 回 ARMADILLO。 任务完成

W

CAN A SWINDLER CHANGE HIS SPOTS

一个骗子能改变立场吗

在 PLANVIEW 见到 West. 他继续油牖滑击 "你所做的都是 无私的奉献。但是,先生,在我 能表现地无私之前,请允许我再 自私地卖一次我的货物吧"马斯顿拿这个滚刀肉也没办法,跟他走到 PLAINVIEW的人群中。West还是老套路,不过还没说两句就被

之前见过他的人识破了,他们开枪就打。 马斯顿和 West 上号 车逃跑。这次 West 驾车,马斯顿专心射





THE SPORT OF KINGS, AND LIARS

国王和说谎者的运动

上次没挣到钱,West 说还是需要更多的钱特这辆普通的商用马车改装成——"木马"。马斯顿没听过什么历史故事,也不知道木马是什么。但是没办法,攀着 West 的马车到 RATHSKELLER, FORK 参加下一场竞赛。路上West 说马斯顿和他是最佳搭档。头脑和肌肉,不过马斯顿说在解决了Bill 之后立刻和 West 分道扬镳,而且如果 West 再耍花招

写斯顿的耐心藏会彻底用完。West 承诺这是最后一次了。不过他的承 诺又有什么用呢?

到目的地,對上自己量好的马和 7 位对手竞赛,赛程还是挺长的一路上都不能松懈,注意不要在耐力变红时继续加速,转弯时尽量走内道,平时不要跑到平坦的路面以外,在草地上会降低马速,取得胜利后,West 说一旦 Seth 和 Irish 都准备好了,就可以一起出发了。



小親子、一个宣墓者和→个融酒者组成的湿料。不管再怎样、情况都不 全更差了。

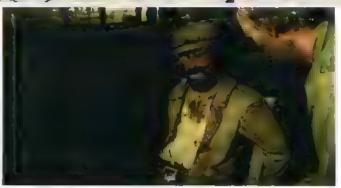
ON SHAKY'S GROUND -

莎琪曼刑

在THEVES LANDING 找到正在抢劫两个修女的 rsh. 写斯顿 把将这个醉鬼拽倒在地。让两位修女离开后,马斯顿说加特林枪及弹药,Irsh说自己已经全计划好了。去找弹药的路上马斯顿骂着这个猪狗不如的抢劫修女的酒鬼,他说马斯顿也好不到哪里去。马斯顿说自己只抢那些罪有应得的人,Irlsh 反驳道教会比所有人都有钱,就该抢rish带马斯顿到本地帮会的仓库。他的口吃朋友 Shaky 为那会工作。

他会留个后门。

果然正门无法打开,到后门上楼梯,隔着门听到的对话。Shaky的行径被帮会的人发现了,捆在椅子上受折磨,不过 Shaky 还挺能撑,没供出是谁在舞后指使。Irish 跑去找马车,马斯顿去救 Shaky。从旁边的梯子爬上去,蹲下或者慢慢走不容易被人发现,从二层跳到下面,另外一边上楼,干掉外面的一个人和里面的一个人(死亡之眼一次消灭),救下 Shaky 后有更多的敌人出现在仓库中,全都干掉后到下层



打开门出来再干掉更多的人,原来 Shaky 从 rish 这买的吗啡药片没 付清钱,所以才帮 rish 做事,这 次胃着生命危险帮忙偷弹药,结果 rish 说 Shaky 还欠一半钱,Shaky 驾他是贪得无厌的毒蛇,Irish 却 学着 Shaky 口吃的样子逗他。将 弹药都搬入马车后,上车,rish 会将马车开到 Macranane 农 场,路上会有敌人冲出来。

M

THE ASSAULT ON FORT MERCER

设书的建设设



普 长、West。Seth。Irish 等 人的任务全部完成后,会出现这一 个任务。到 FORT MERCER 南边的 小山丘上开始任务。

West、Irish和两个副青长都到了 West、Irish和两个副青长都到了 West 递给马斯顿一支望远镜,看 到 Sath 已经混进了城堡。之后他 象去给 Bitl 他们速速乐子。现在

 新发明的高科技产品,从外国带回 来的各种道具、给你无尽的体力和 力量的药水,让你们这样的壮汉获 得神奇的技巧和运动员一样的体 豐⊶ᠬᠬ" 说着他敲敲马车,马斯顿 棚开车篷,装动加特林枪,将眼前 的歹徒全部击毙,注意查看小地图 上红点位置判断敌人所在地。机枪 没有任何使用限制,尽情射击吧。 消灭解前的所有敌人后跟随着长上。 三层消灭剩余的更徒。West 在我 们战斗时驾着马车逃跑了。消灭城 堡里的所有人后在大门前集合。對 处都找不到 Bill 的身影,不知道这 家伙藏到哪里去了。这时候 West-又跑了回来。急促地敲着城堡大门。 开门放他进来后,,他说有上百人冲 了过来。正好用他刚刚停在门口的 机枪对付冲上来的敌人,徒步的。 骑马的还有马车都会从四面八方冲。 过来,一定要看小地图,不要让敌。 人掌得太近。

 活口,他说 Bill 昨天早上就逃到 墨西哥 CHUPAROSA 辩证。Bill 肯 定是去投奔 Javier Escuella。

缎知道在哪里,约翰。" Irish 播 头晃脑地说,"我在那里是知名 人物。你在渡口去找我,我带你 过去。"马斯顿没想到这家伙愿 意帮忙。难道有什么阴谋不成? 不过顾不了那么多了。带长拍着 我的肩膀说:"没有抓到 Bill 我 也很遗憾。看来你要去墨西哥 了。"马斯顿问那里是个什么情 况、West 说。"美丽极了,都是 攜良和平有爱的人们, 社会上极 其公平、希望你能在那儿发大 财。"相信他的话才见鬼了。那 星是一个歹徒横行的暴力社会。 和几位认识不久的特将能称得上 朋友的人變字告别,他们也算和 马斯顿一同出生入死了。走出城 量、Seth 在马斯顿身后关上摩重 的木头大门。马斯顿站在门外回 头看看城门上的鸭塔、数天前 Bill Williamson 就在那里将子弹 打入自己的胸膛。门口的灯光映 出马斯顿坚定的表情,不找到他 **暫不罢休**。#





WE SHALL BE TOGETHER IN PARADISE 我们会在天堂中在一起

来到码头见到 Irish 和 West. rish会帮马斯顿渡河到对岸的墨 西哥, 他站在木筏上说"我在墨 西哥有无数的朋友。我们只要坐 上这木筏到河对岸、那就到天堂 了。走吧, 小乖乖! " 他说着向 码头上的马斯顿伸出手。

"我认为你脑子里的天堂和我 想的没有任何相似之处。"

"来吧,我有对你不好吗?我 们一起去过好日子吧。再找到你 要的 BIII。" Irish 的脸皮够厚,不 过他除了偶尔利用马斯顿外, 确 实还是帮了马斯顿一些忙。于是 马斯顿也站上去。West 和我们 告别,他要去继续旅行,伦敦、 巴黎,说不定还会去北京。道别后, ir sh 开始拉动木筏。绳子的另一 端拴在河对岸

马斯顿对 Irish 说:"很高兴 能再次见到你, irish。"

"此语怎讲?"

*上次在FORT MEHCER,

你几平错过了所有好戏(战斗时 Irish 躲了起来)。"

"我当时从女人的怀抱中醒来。 发现自己头疼, 病得厉害, 没办法 好起来。"能说出这种理由就是完 全不想找理由,"你知道我的,我 自己的葬礼我都会迟到。他们说, 上帝发明威士忌就是为了阻止爱尔 兰人毁灭世界。"

说话间木筏到了河中央,对面 的树林中冲出无数的人, 他们拿着 枪向木筏上的两人射击,马斯顿完 全摸不到头脑,看采那边并不如想 象的美好、Irish 可能一直想到墨西 哥去,只是苦于无法逻河,才正好 能利用自己帮忙。绳子被敌人割断, 木筏顺流直下, 沿岸上的敌人层出 不穷, 利用木筏上的箱子和围栏作 掩体,对付对面的敌人。如果正前 万出现敌人, 木筏左右的掩体就没 办法挡住马斯顿的身体、要绕到掩 体侧面找好角度躲避。路程非常长、 幸好中途有存盘点。注意射击扔炸



弹的敌人, 他们身旁一般都有炸药 稻。终于绕过群山峭壁,到达一个 可以上陆的岸边、干掉最后两个人 之后,从木筏下水上岸。

ir sh 看看最后被打死的两个人 窜下的两匹马。 很健康的好马, 可 以作为坐粉。

"你确定认识这边的人?一路 上汉些朋友们如此热烈欢迎我们?" 马斯顿快被这家伙气死了。

"上次我来这里,实在是醉得 太厉害了。我遇到了一个美国人, 他射杀了一个人,"rish一边说一 边用石手比划章枪的动作。"之后 我和那家伙在 CHUPAHOSA 陽酒. 那家伙可壹了, 哦, 不对, 那 是在加拿大, 那里的家伙一点也 不搞笑。你可以表见这里的上校, 西班牙名字 . 呃,我也记不清 了, 他住在ESCALEHA附近, 我和他玩过扑克,他是个好人,哦. 也许是个混蛋, 我那次真的醉透 了。" rish 簡頁是為隣胡语,一 边说一边摸上马背,"我得走了, 其实墨西哥人过去对我的款待不 是汉梓的, 我得去农场了, 祝你 好语。你是个愤怒的讨厌男,但 不是一个坏家伙。"他在马背上指 了指马斯顿, 丢下一句不知道是 否能算得上赞美的话题马离开了。

ACT 2 MEXICO NEW PARADISE



CIVILIAZATION. AT ANY PRICE

为了文明。不惜一切代价

来到 ESCALERA,到 D 标记》 的大宅邸见 Irish 说的上枝,在正 门被三个守卫拦住。马斯顿说明 自己是来找回两个人,想见见这 里的老大、镢头的是一个穿军装 的墨西哥人,他说:"现在正是战 争时期。你想见我的上司?你觉 得见到我还不够好? "一

不是这样、先生。

你觉得你比我好?你一个美 圖佬。到我的舊家,我可怜的國家,

非觉得你就可以和总统被朋友了 "河。先生。对不起,先生。

马斯顿被对面的男人的严肃和愤怒 搞得不知所措。"你可能误会了。 也許你能帮帮我?

"你真的会感對抱歉的。 期次。 对面的男人一脸严肃、他身后的两 个守卫用枪指着马斯顿。战斗一触 脚发,时间似乎凝固了。周围异常

接着是爆炸般的笑声。三个守



男人笑得上半身大幅度向后仰。简十男人,你也许听说过他,Agustin 只手指着这个被他们提弄的男人。 觉得他再笑下去一定会倒在地上。 他重新立直身体,对马斯顿友好地。 说。"放松啊,朋友、别紧张。我 们真地骗到你了吧?"

"百分之百,当时郝恐吓的眼· 神、武装到牙齿的士兵。你彻底吓 着我了!。"马斯顿松了一口气。

"欢迎来到墨西哥。朋友!!" 军装的男人张开双臂。表示欢迎。 "来吧,咱们吃点儿东西,喝点儿酒。 好好聊一聊。"他坐在桌子旁、示 意马斯顿也坐下,继续说。"我是 Vincente de Santa **List**

《約翰·金马斯顿。》

"我的国家正处于动意之中 **反抗军用刀架在平民的脖子上。他**能 们摧毁了我们原来的生活。"Santa 沉痛地说。

"我不是什么政客,先生。

我也不是军人。 Santa 说。 这时候有特者过来擦桌子,他对待 者说。"龙舌兰"。但是我们在这 念时代。就身負重任: " . 他两眼直

卫笑的前仰后合。穿军装的墨西哥不宜地盯着马斯顿。"一个勇敢的 Allende 上校。他试图维持我们都 **赫秩序。 差让我们的文明得以维** 溪。但是根堆。火们思想通讯。 立场摇摆不定。有时候,你的冒 标是对的,但是必须做些可怕的 事情。那让人心疼。"

我不是道学者。马斯顿衰 明自己不受遺律约束。

'那你就好好享受这里的自由

我是来找一个美国人的。 个副 Bill Williamson 的不法之能。 他追到是否目录来式势一个叫 Javier Escuella 的歹徒的庇护。你 可知道这个人?" Javier Escuella 其实也和Bill一样。之前是马斯 板在新会时的同党。

"我是代表政府的。"他说着 指指身后的大震。"或者说硕果 仅存的政府。特以美雅》字使所 在之地就有小偷和杀人犯,那些 人都在一**个人**旗下于事。一个叫 Abraham flayes 的复国雅。不过我 不知道他在哪儿。如果知道我早

去了。不过他会找到你的、就像。 霍乱一样······ Santa 说了个笑话。 缓和下气氛,马斯顿也跟着笑起 来,"我们没下一个陷阱,用诱饵 引他出来,你也来帮忙吧,如果 事情进展得顺利,上校会帮你的。 当然是好,马斯顿和 Santa 碰杯。 一饮而尽。可以骑自己的马也可 以坐上 Santa 的马车。

马斯顿坐上 Santa 的马车。— 路向目的地前进、路上Santa 向空 马斯顿讲着自己眼中当下墨西哥 的现状。当地人总说上校 Allende-是"暴君"和"压迫",但是他 们并不了解。上校是一个伟大的 男人。他一人承受着非常多的责 任。怎样更好?是抱住一个饥饿。 的人给他们温暖, 还是接他们一 顿让他们自己去种粮食吃? 反抗 军。是一种病菌,他们正在将这 个国家置于死地。他们背后是阴 险的谎言。愚蠢的农民们很容易 被几个人煽动,革命总是自私的。 不过是自己的贪婪和幻想,他们: 说自己为改变而战,但是他们都 不知道要改变成什么。把一个政 府搞垮就能让贫穷的人变得富有 吗? 政府把所有钱都分给最西哥

的每个穷人吗?他们首先应该想想性 **自己为什么贫穷,然后出去努力做** 些事情,而不是大谈特谈什么自由。 要去见的这个 Abraham Reyes 是叛 国贼、骗子、懦夫、罪人。他是含 着金汤匙出生的人,理应为贫民而 战。而却无作为,他利用贫民的无 知和弱点、用永远不能实现的承诺 召集人组建了一支军队。

快到目的地时,Santa 给我讲了 这次行动的计划。引诱反抗军进入 图案,我们守护一辆从 CHUPAROSA 开出来的装满物资的列车,其实是 **酒什么都没有。引鼠出洞后。一网** 打尽。

骑上马保护行进中的列车。那 幕上方是列车的耐久度。两侧都会。 出现非常多的敌人。一定要非常注心 康扔炸药的敌人。 因为火车很长 所以一直在中间跟着火车跑会因为[©] 打不到应外一侧的敌人。在最后面 跟着火车跑比较后,歹徒也会骑着 马冲出来跟着列车向前飞奔。马斯 順在后方用步枪向前瞄准正好可以 轻松消灭所有敌人。途中要经过山。 洞时,最好跑到列车前营,先冲出。 消口用死亡之眼干掉守在山清出口。 两侧的所有敌人。因为他们会扔炸



药。一路安全护送列车到达目的地 后和 Santa 一起进屋休息》

没过多久,反抗军的人过来暗 系了守护列车的守卫,并且劫持了。 列车,有人跑进屋子报信。Santail 请马斯顿帮忙停止别率。激人在性 前方铁轨必经的大桥上安装了炸! 弹,如果在限定时间内没有停止列 **律、列车就会落入深渊。骑上马选**》 火車。過必須在平整的地面奔跑才 能在速度上赶上火车,开始一小段。 距离平整路面在火车右侧。开始上 據后,平義路面就会一直在火车左。 侧了,所以推荐一开始就从左侧追 赶火车。干掉车尾的一个敌人。向时

前跑于掉车顶的敌人,再继续 追,会有三个敌人在紧挨着的车 順上。发动死亡之際一次搞定他 们,将列车上的所有敌人都干掉 之后。要全力追到火车头,靠近 驾驶舱的门会有按 X 跳上列车的 提示、按X后会自动发生剧情。 冯斯顿在列车上拉下拉杆。列车 在于钩一发之际停在榜前,大桥 在爆炸声中毁于一旦、桥身断裂 落入下面奔涌的大河中。马斯顿 下车走到断裂边缘,伸脖子向下 键去,不禁后怕<u>。长长出了一口</u> 气。转身离开。

THE GUNSLINGER'S TRAGERY

神枪手的悲剧

人围堆坐在一起用西班牙语讲着 什么有趣的事情,不时大笑。马 斯顿走过去,三个人站起身,将 马斯顿围在中央, 继续说着西班 牙语。马斯顿听不太慢,问他们 会不会说英语, 三个人用蹩脚的 英语讥讽马斯顿:"说英语?方秽 的食豆者, 狡猾的墨西哥人, 狗 屎· 想说这些?"他们明显不 怀好意。"你来这里干什么?我可 没邀请你到我们的国家来。"

走进 CHUPAHOSA, 三个男 友。我不会对你造成什么威胁的。" 马斯顿心平气和地说。一个带着牛 仔帽的白发老人在一旁远远看着发 生的一切。

> "没威胁?就凭你,能对我们 造成什么威胁中"

> "谢谢你们的盛情款待。" 多一 事不如ツー事, 马斯顿继续说, "我 不想在这片美丽的土地上给这个美 好的下午带来什么不愉快, 希望你 们能原谅我一

"停、朋友、"带头的家伙阻止 "我也没认为你邀请我了,用 ,马斯顿说下去。"我想你忘了些事 情, 交点税。我可有个大家庭。"

*我也有家室、朋友。所以如 果还想再见到我们的家室的话,我 建议咱们友善地就此告别。"马斯 额说话间,一个家伙从他身后激过, 摘走了他的牛仔帽戴在自己头上。

"现在把你的靴子脱下来。" 汉 几个家伙还不见好就收。马斯顿蹲 下采,装作要解鞋带的样子。忽然 间拔出左轮手枪, 啪啪两枪将两个 家伙放到,枪口对着摘走自己帽子 的家伙的脑袋, 那家伙两手举在空 中完全惊呆了。马斯顿犹豫了一下, 枪口向下移、命中他的肚子、他跪 倒在地,头向前伸,马斯顿向前走 一步, 轻轻弯腰从他头上摘下自己 的牛仔帽,潇洒地戴向自己头上。

身材偏瘦的白发老人坐在旁边 屋檐下靠墙的椅子上看到了这一切 的发生过程。"非常棒, 先生。"老 人说着从椅子上站起身来走向马斯 顿,"真是增进两国边界友好的好 方法啊,一个没教养的农夫过河到 这个文明社会残忍地杀害了当地的 农夫、你杀死农夫、你自己也就落 格为农夫。"

"我本来就是一个农夫。从未 渴望更多"马斯顿说。

"哈,难怪你磨开祖国。"

"我也许有很多易分,大部 分都是坏人。但是绝对没有政治 信条,没有。"马斯顿坚定地说。

"那我想墨西哥不适合你这 样一个愤怒的男人, 背井窩乡, 用枪要些小手段。杀死一些菜鸟 或农夫, 如果你面对其他人, 你 肯定设戏。"

"你挺行?"马斯顿问。

"我可以给你亮两招。"老人 说。

马斯顿的右手快要攥到手枪 柄时,老人说:"等等,你叫什 么。"看来他没想跟马斯顿来一 场对决。

"没名字,从小在孤儿院长

"一个真正的美国佬,哈? 不错,真不错。"两人握手、之 后老人转身带马斯顿到村子的角

马斯顿用手枪射击前方的酒 瓶, 啪啪, 枪 只, 不过每次 手臂都有轻微的抖动。

"这枪法在马戏团都不能上 岗,不过你还算会射击。继续练 习吧。"老人说。



"Landon Ricketts。现在这名字没什么意义啦。"

"还是有些意义的。"马斯顿说,其实他的心脏已经开始砰砰跳了,"我还是个小屁孩儿的时候你就已经名扬海外了。"

"杀人是一种异样的名声。我 是当时最快的枪手,也是现在仅 存的一个了。现在想在这里过安 静的生活。等待着……"

"等什么?"

"我也不知道。你呢?"

马斯顿告诉他自己来追两个从美国跑过来的家伙,抽出两支烟,一支递给 Ricketts,一支自己叼上,先点螺自己的,然后帮老人点上。老人说这里从来没少了逃亡的歹徒,从西班牙人离开墨西哥后,当地的佣兵组成各种革命军,那些歹徒也帮助

他们,另外一个家伙——他是指Abraham——承诺农夫给他们自由,和他之前的两三个家伙一样;Allende上校,他像一个到建独裁者一样管理这片土地,是个可怕的人。Ricketts决定数马斯顿两手,他让马斯顿重新站在射击点上说:"你要把背挺直,否则枪就会上下路。"

马斯顿举起枪,进入第三级死亡之眼,从现在开始,屏幕正中晃过的目标不会自动被标记,必须按时手动标记,之后按RT射击,才能命中标记的目标。跟着Ricketts采到屋槽下,他会先开枪惊动屋塘上停着的秃鹰,马斯顿要使用死亡之眼一次杀死两只以上的秃鹫。回到小镇里,一个带眼镜的银行家匆忙跑过来叫住Ricketts,说他银行的货车被歹徒抢动了,请求帮忙。Hicketts是这里守护神一样的角色,马斯顿说自己还从末和这样的

好人共事过呢, 说完两 人输了马去对付抢睡。

路上,马斯顿告诉 Ricketts美国探员绑架他所爱的人,然后要挟他按他们说的去干掉自己过去的同伙

Landon 冲过去在瞬间就干掉了几个人,最后一个绑匪挟持着人质与 Landon 按动对峙,马斯顿不用靠近。在远距离用死亡之眼干掉挟持 人质的家伙。上马护送马车回村。 路上马斯顿说:"你还没丢掉你的 手艺啊,Landon。"

"没人说我丢了。对于半个小时前还不能直线射击的男孩来说, 口气还真大啊。"

"对于一个已经不能站直身体的老人来说这口气也不小。"两个人还在联联术体地纠嘱。

"你离成为 Landon Ricketts

还远着那,伙计,不管是年轻的、 老的还是其他状况的 Hicketts。"

又干掉两个挡路的家伙之后。 马斯顿说:"你这还真是安静的生活呀。"

"我没说我会变成一个胆小鬼。我不会看着好人受苦自己坐 视不管的。他们被欺压了太久, 我给他们一些希望。"

"他们真是身在福中不知福 啊。"

"正是,他们不知道,我那爱 讽刺别人的小学徒。"

TIR

LANDON RICKETTS RIDES AGAIN

牛仔再次上马

到 CHUPAROSA 找 Landon 开 輸任券、影到他的时间必须在上 午7点到晚上10点之间,所以如 果时间不对就找个地方睡觉、证 时间快些经过。

来到 Landon 的住处。一个叫

Emilio 的人来请他帮忙救回一个等轻的女教师 Luisa,她被墨西哥政府军旗了起来。Emilio 只会说西班牙语,由 Landon 做中间人,马斯顿问了 Emilio 是否知道一个叫 Javier 的人,名字不能唤起任何记忆,即使



说了他的画貌特征,Emilio 也一无性 所知。Landon 自然是要帮忙的。但当 三乙基福安示地数 并不相互名称 周斯 但是Lundon 提自己是个斗士。 **念战斗到底**。最后没有给马斯顿什 么回旋余地:"要么跟我一起坐火 李过去。要么你自己得马去。" 和 Landon 一间坐在火车上。看着两边 飞速逝去的荒野。燕汽时代和西部 件仔格格不入。到达目的地 CASA-MADRUGADA。製着 Landon 去找一 个叫 Carlos 的人,他也许能帮我们。 找到 Luisa。Lucia 是支持革命的。 而且和他们的领袖 Reyes 关系非常 好,这他是 Allemis 枫她前层全要 原田、另外一个原田、月龍是岸畔 年轻又满亮。

找到 Carlos,他是一个屠夫。 他说 Luisa 被关在本房里,他可以 帮忙引开守卫,其他的他就无能为 力了。跟着两人到大峡谷中,躲在 一块岩石后面(黄色点)。耐心等 待 Carlos 特两个守卫引开后、马 斯顿跟着 Landon 进入山涧,杀死 一些敌人后来到关着 Luisa 的牢房 们前。Landon 要花些时间制作炸 等。这期间马斯顿要保护 Landon : 干掉分别从前后两侧冲过来的敌 大, Landon 做好了炸药偿在街 前,吩咐马斯顿也站远点。"一枪 引爆炸药、牢门打开,乌烟煮气。 Landon 鲍进去红着 Ltifae 出来。这 后要保护他们安全逃出山渭。在 洞口骑上马,马斯顿在前方带 略,干掉峡谷两侧的敌人。一路 向前到达和 Carlos 约定的见面地 旗,绎不见 Carlos 人影,Landon 担心出什么意外,不过等了一 会儿。Carlos 就骑着马出现在远 亦、挟着 Luisa 坐上 Carlos 的马。 狄 Laisa 口中得知、虽然 Javier 不是亲自劫持她的歹徒,但是在 监狱中她也听过他的名字,说明 Javier 绝对还在墨西哥。

TIR

LUCKY IN LOVE

情场得意

再 到 CHUPAROSA 找 到 Landon,他正在和一帮人玩扑克,老家伙赢了不少钱。高兴地对马斯顿说:"感谢上帝,我的妻子已经死了。俗话说,情场失意,赌场得意,就是这么个道理。" Landon 双手放在自己刚赢来的一大推筹码上,老牛仔

玩世不恭的态度尽显无遗。"给在场的所有人来一杯香槟。"旁边西装革履的光头德国人 Muller 以为 Landon 赢了钱请大家喝杯香槟就想走,Landon说:"你要是想玩,地球毁灭了我都跟你玩下去。"说完,Landon 邀请马斯顿也和他们一起玩几把。

玩了两盘,总不属钱的德国 密 Muler 竟然恼羞成怒说马斯顿 偷看他的牌。马斯顿可从未干过这种勾当:"我们还是好好玩牌,别伤了和气。" Muler 不依不饶 地又把矛头指向了一直赢钱的 Landon:"是你把他安排到牌桌上的,你们合伙出老干"说着,Muler 站起身来掏出手枪对准马斯顿,桌上气氛瞬间太变,几个玩牌的都掏出枪。

"这种场面有个名字来看?" 皮肤黝黑的男人 Sanchez 胆怯地说。

"僵局。" Landon 说,"现在



我们都有可能死在这人。"

Mu er 对 Landon 说: "我不 想跟你有什么过节,但是这家伙。 我看他不顺眼。外面决斗, 获胜 的人想要什么就拿走什么。 输了 的深蛋 "

说完. 两人走到小镇中央, 对决即将开始。Landon 在马斯 顿身边讲着对决的要点:"对决, 全部要点都在时间的把握上。如 果掏枪太快,准确度就比较低。 掏出枪之后, 谨慎射击, 就檢我 之前教你的那样, 日标记好, 其他的, 我的朋友, 就是命运在 主要了。"



烈日下, 屏幕中拔枪 (Draw) 的 Lu标记多次, 之后按H 射击。 提示一出现,按证 拔枪,之后移

马斯顿和 Mulier 站在上午的一切准星到目标身上。在要害部位按

Mulier 倒在血泪之中, Landon

高声陽到:"走、继续腸酒去吧。 我想又账单肯定要记在 Muler 头 150"

马斯顿和 Landon 面对面坐 下, 没过多久, 一个家伙用刀子 挟持一个女人到正在喝酒的两人 前面。肯定是 Muler 的人,他用 不标准的英语说: "UI 櫻斯特的 家伙, 你不是喜欢撒人吗? 僅给 你撒一个看看。"

进入对决模式。在歹徒从 人质身体后面露出头部的时候 一枪命中。Muler 的残党会做 最后的反抗, 搞定他们之后任 务完成。

THE MEXICAN WAGON TRAIN

墨西哥货车

请马斯顿业下和他一起喝酒,问。 起马斯顿追踪 Javier 的真正原因。 他说:"我们本是朋友,算是一起 出生入死过吧,不过你也在道上。 **混过,知道都是些什么样的家伙。** 有一次,我们去抢劫,我中枪了 帮会的其他人就表下受伤的我离

再次进入 Landon 的房间,他十分开了。他们离开了我,于是我也高。 ·弄了帮会。我现在试着做一个正直 帕夫。我还是没办法过正常的生活。 **我娶了妻子。有了一个农场,但是** 却招来了更多的麻烦,我被逼迫过 宋干掉那些曾经一起作亡命之徒的。 家伙们的

你不去做。那有人会倒



Landon 说。《你看看我,花了 25 奉》 到处杀人,现在却生活在这个地方。 像一个蚂蚁一样。就让我每天在这 里祈祷吗?我们就是行尸走肉。来。 喝一杯吧,让我们沉浸在对自己的 檢觸中:

两人磁杯》两字健康。这时, and 重勢勿跑过来,她说 Allende 又开始不经审判就将人处以死刑。

◆↑杰出的作家 Castilla 和本地的 一个官员,那官员只是没有将那些 未及时缴纳税款的家伙抓起来而 记。Landon 说:"哈,太好了。作 家和政治家都应该被处死。"他自 然是开玩笑,接着几个人一间出门。 酶上马跟着 Landon 一路前行,看来》 -这场战争已经越来越肮脏了,人们。 只是因为有自己独立的思想就被处 以极刑。Landon 还提醒马斯顿,有" 传闻马斯顿在到处给交新朋友。宋 过程过一直直销售请心总有一天会 被上面的针刺截穿。Landon 的说教 让马斯顿不耐烦。他说自己怎么做 和你 Landon 没关系。Landon 说:"焦

要注意自己的语气。至少费可是 过来人。也许你的行事方法正是 这里的人不愿意告诉你实情的原 摄。你一定很想念你的家人。你 再知道? 你让我想到年轻的自己、 顽固和愤怒。我一直觉得自己能 过上向往的生活,我见识过财富、 敬意、爱和名声……"说话间他 们找到了押送犯人的囚车。冲上 去先干掉第一辆囚车的三个守卫 和驾车的人。Landon 会驾驶第一 辆囚车。之后干掉第二辆车周围 的敌人自己也坐上囚车、特这些 因犯送到美国去,那里才能让他 们安全。下面的国标是通过大桥 **到美国境内。大桥上有很多敌人。** 不用都消灭。一路冲过去顺便干 摔几个即可。过桥不远就到了目 的她。在这边,晨西哥的部队就 无能为力**了。**下车将囚犯放下来, Landon 智下来帮他们安身,就此 和马斯顿告别。他让马斯顿去和 Enter 装潢,也许能得到想要的情

MY SISTER'S KEEPER

妹妹的守护神

来到 Luisa 家、她说革命战 (Stagecoach), 要赶在时间减完 争马上开始。局势会变得一团乱。 她的家人需要安,父母和兄弟会 搬到山上去住,而妹妹必须被送 走,因为那些人可不会善待女人。 而 Luisa 说到自己,她要留下来, 她不怕死,她要活着见证历史。 她请求马斯顿在太阳落山前护送 她的妹妹到码头去,她会从那里 坐船到 Yucatan 为一个善良的人

坐上四匹马拉的马车

前 表针转 图 到达 PUEH O CUCHILLO的码头, Lusa的妹妹 会给你指路。路程很长, 途中遇到 围陷的敌人, 你可以不完全按照 Lusa指出的路线前进, 当Lusa 说: " see more of them Go ment here (我看到更多敌人 走右边 时,不断她的。而是洗 择右边有敌人的路, 闯过去之后会 育敌人驾着重机枪射击, 死亡之 眼干掉他或者干脆快速泡开都行,

GPS 重新定位后 路前行,基本就 不会再遇到敌人。也可以一直按着 给出的路线走,遇到敌人尽量不要 恋战, 人少的话冲过去就行, 人太

名就死亡之胞干掉一些。勒决相 头, 妹妹与接她的亲人相互拥抱, 马斯顿转头离开。



MUST A SAVIOR DIE

救世主必须牺牲?

再次来到 Luisa 的小屋,他的 房子已经被烧毁。她哭着对马斯 顿说:"Reyes 被政府军抓走了? 他到 NOCA MADERA 見我,那是 个浪漫的地方。美丽的夜晚。但 的心都碎了。我为墨西哥高笑连。 他现在被关在 PRESIDIO,你知道。 在我心中,我们已经是夫妻了。 但是他的家人并不同意。就遇为 我只不过是一个农夫的女儿。但 是 Rayes 不像他们一样贪图物质 享受吗,不是势力顺,也没有贵 族主义,他看到真正的我。 🗃 🕈 女人。我答死也要赦他出来。 錐 说着起身就要走。"那可不是什么 好主意。"马斯顿拦住她,"我带 你过去,到关他的监狱前再想想 怎么办。"

马斯顿,你是这片土地的真朋友。"她说着抱住马斯顿的脖子。 未吻他的脸颊。和 Luisa 一起坐上 马车,一路无话,到达 PRESIDIO。 的城堡,Luisa 给马斯顿指出那边 有一堵快要坍塌的堵壁,必像底管。 可以从那里爬过去,不透小心不 要被守卫看到。否则他们会杀了 你和 Reyes。"

FIRE TRANSPORTATION

下马车找到缺口的墙壁。就 起来扒住边缘爬过去,落地后蹿 下小心前行,到狙击点 (Sniping) Position,黄色圆点标记)。在墙边 徽着一支狙击步枪,捡起来看最 远处的墙角,Reyes 被一帮士兵围 在中间,一个行刑者和 Reyes 贴身 面对面站着。现在要干掉这个行刑 者,不用急,瞄准他的头一击毙命。 如果不能順利特行刑者杀死。他会 杀死 Reyes 导致任务失败。利用掩 体按个干掉底下的十几个敌人。使 用狙击枪时,因为射击后硬直时间 较长,站起来开一枪不管是否打中心 都要放弃購准躲回掩体后面,否则 就会因为暴露时间过长而被乱枪射

清灭所有敌人后、马斯顿下 到底层、解开握住Reyes 的绳子。 告诉他是 Luisa 要自己来救他的。 Reyes 还重复了一遍。"Luisa ?"

马斯顿说:"你要要的那个新 她

順、对。 他摸摸脑袋。马斯· ·顿想: 这家伙应该也是个花花公子。 骑上自己的马到 Reyes 身边让他也



坐上来。从碉堡出来,碰到 Luise 叫来的另外一个作向导的帮手。敌 人的提军赶来了,马斯顿跟着向导 一路飞奔。

马斯顿告诉了 Reyes 自己的名字,Reyes 说:"我刚才还想如果你是 Allende 的人,我就从背后给你一枪。你怎么认识我那年轻的爱人 旁拉(Lawa)的?"

是 Luissa,我我过她的命。马斯顿说。看来这家伙确实有不少女

表永远不会忘记你的思情。 朋友。我会赏给你金钱、女人。 Luisa 也行,如果你想要她的话。

沿着河岸一路前行。在一个小 码头前远远地看到 Luisa。Reyes 说 自己想起 Luisa 是谁了。

这时候不要再跟着向导向前 意。否则会任务失败,跟着地图 的蓝色标记到码头边。Luisa 见到 Reyes 活着回来,高兴地跑过来抱 羞他的胳膊。Reyes 说他需要像马 斯顿这样的人帮助完成他们的事 业。他的农场在AGAVE VIEJOS 并承诺马斯顿会帮助他找到他想 我的两个人。相互告别,Luisa 想 给马斯顿一个拥抱。平还没碰到 玛斯顿就被 Reyes 拦了回来,之 后他围着 Luisa 身边轻舞着舞步。 用西班牙语唱着情歌,虽然马斯 顿听不懂,但是劳拉(Laura)的 名字又出现在他的歌词中,Luisa 还一脸沉醉,估计是没听出来。

D

THE DEMON DRINK

恶度之道

来到 A.ende 的府邸、必须 早上/点至晚上10点的时间段内 才能接到任务。

进门看到 A ende 上校正在用西班牙语大声。床 Santa, Santa告诉 A lende 马斯顿就是之前帮助他们消灭反抗军的人,是墨西哥人民的朋友。他趾高气昂地对马斯顿说,"你就是那个赏金猎人啊,你是来这里猎我的吗?"

"不是, 先生。"

"你们国家总给我带采麻烦, 我应该把你用绳子拴在马身上然 后拖死你,或者让你和狗决斗。"

"我不这么想、先生,我只是来抓两个坏蛋,我不太关心您的政治理念和娱乐爱好。"马斯顿说。 Alende 走来走去,用西班牙语给 Santa 盼时着什么。马斯顿可他是否知道。avier 的去处,上校说:"Jav er 是在我们都、他的父亲曾为我干活,他是那种天生 就会去帮助反叛军的家伙。我的人 民在这里生活、工作了数百年、我 们带来文明,然而这些人,这些可 恶的猴子, 竟然蔑视我们。我已带 给他们上帝,他们却跟上帝对着干。 为了从他们自己手中挽救他们,我 努力着, 却从他们脸上看出, 他们 非常想杀死我。他们需要一个统治 者。压迫力, 必须使用压迫力, 如 果你要坚持自己的路。你要想我帮 你找人, 你就要帮我个忙, 没有商 ■的余地。一群蠢蛋在 ESCHO AZUL 掲乱, 你去帮我搞定他们。" 马斯顿九条地挥掘头。骑上马跟着 Santa 同去 ESOHO AZUL。路 上、马斯顿说对 Santa 终于见识到 他敬仰的领袖了, Santa 却说:"你 根本不懂一个领袖应该是什么样 子, 因为你根本没见过伟大的男人。 我从报纸上看过你们美国的一些照 片, 男人装污的跟女人一样, 那种 虚荣是不列颠给你们留下的'遗 产'。Al ende 控制局围的形势,是

因为他知道不能被严势所迫,这是 个领导人尼该做的。"

"想鳌怎么搞女人吗?"马斯顿 总。

"上校要忙的事情很多,没时间颇及女人。你似乎还是没法意到。 我们正在与无知展开一场战争,已经急切地想要品尝胜利的孤珠了。 他正在或着激发那些白兔们自体中的智慧。"Santa 也有自己对社会 对战争的理解。接着他杨鞭飞奔。 挑衅道:"听说你们老美很会骑马? 来呀。我们真跑。"

来到已经到少都是新璧残垣的 小村庄,一群政府军包围了这里。 几个人正在揭边处决保虏。下马进 门,要将反抗军斩尽杀绝。

这里敌人数量很多,不要冒然

前中,进门后躲在 箱子后直探头射击 就可以将所有敌人 消灭。之后在村子 中央与 Santa 汇合。

主兵抓来 个 女人、独眼龙小队。 长厉声道:"Alienge 碰她之前谁也不准上年 " 忙于 政事的上校果然对部下教导有方。 马斯顿气慌地,党: "你们就是为了 给 A ende 找女人?"

"不是啊,这只是福利。这村 子已经被反叛军占领了,我们是 为了确保他们无家可 3." 爱帕马 屁的独眼小队长说,"用燃烧瓶把 这些房子都烧了。"

到房子边捡起燃烧瓶(Ire sottles ,将黄色圆点标记的房子都烧着一颗燃烧瓶就能点燃 陈房子,旁边走过一个工兵,他说:"快走吧,回去晚了挑不到好姑娘。"

他走在最后, 我带上面罩, 从背后给了他一刀。



EMPTY PROMISES

未能实现的承诺

回到 Allende 府 邸, Santa 输 着马出来,说有人背叛了他们。 马斯顿再帮完这次忙就帮他去找 他想找的人。 觀着 Senta 一起到 ESCALERA 外,坐上他的马车,他 说 Espinoza 上尉已经在反抗军占 领的大山脚下搭起了营地,现在 要去 TORQUEMADA 和他们汇合。 路上马斯顿昏昏沉沉地睡了⊷□ 觉,快到目的地时。Santa 将他叫: 醒、刚睁开眼,前面的马车就中 了反叛军的埋伏,被炸成了碎片。 Santa 加快马速向营地奔去,嘴里 骂着 Espinoza 这个是货连驻扎地 周围的安全都不能保证、根本就 不会指挥部队。原来 Espinoza 就

是之前烧杀 TESORO AZUL 村的那个胖子独眼龙。

到营地后,先用狙击枪将山顶 上的一排狙击手干掉,然后跟着大 部队穿过峡谷攻向反抗军的基地。 一端上敌人众多,最好不要和大部 队走散。在反抗军基地前,会有一 支狙击枪靠在墙上,正好补充于弹 消灭远处房顶的敌人,之后再向前 冲就安全多了。全部敌人都杀死质 到基地中与 Santa 汇合。

他笑阿阿地走向马斯顿。 撒你这样的男人。应该得到是好的女人,应该得到是好的女人和酒。这是地球上男人最喜欢的东西。

"我現在需要的是关于那两个



大的消息,De Santage

型的事儿处理清下。爱就民会 ISCALERA和你商量你的事儿。"

"下次裝兒到你,我就要得到 答案。" 马斯顿较牙切齿地说著。 用于使踪戳了戳 Santa 的胸口。"去 distant of the

\$nite 再一次用使笑讀客马斯 概。整个身子都向后仰、两只手 指向马斯顿。样子使极了。"快永 亦用美酒和女人吧。马斯顿。别 才干得漂亮。"

- 马斯顿头也不回地走开了。

MEXICAN CAESAR

墨西哥独裁者

回到 Allende 府邸, Santa 和 仆人分别抱着一个女人向 Allende 的"宫殿"挪动, Allende 从楼梯 上醉醺醺地走下来,一个胳膊搂 住一个女人,高兴地鸟鲁鸟鲁地 说着什么绕口的西班牙语。

Santa说:"这两个'爱国者'肯定可以满足你的要求,上校。"他们把这些被强迫在此的女人称之为为国献身的爱国者。上校说马斯顿要找的 Bli、Javier都和Heyes 在一起。Santa 搭着马斯顿的肩膀将他拉到一边:"上校军的地路,虽然这很危险,但是你够得到上校赐予的荣"另外一个醉鬼从楼梯上追着一个衣冠不整的女人跑过来,从马斯顿和Santa中间穿过。"告。"

"这是另外一个爱国者令"马 斯顿指着一边哭一边逃跑的女人。 "你要知道,你是在为整个墨

SPECIAL

西哥战斗,为她打击那些可能会推 毁我们的社会的反动势力。"

- "我有什么好处?"
- "? 万块和 Jav er 的下落。"
- "那么. 好吧。"马斯顿答应了。
- "墨西哥爱你,马斯顿先生。"

"她表达爱意的方式真的很 滑稽。"马斯顿说完接身上了 Esprova的马车。身后的Santa 搭着男仆的肩膀上楼去了

马车上,Espinoza 对马斯顿说要将大批军火运进 CHUPAHOSA,这个马车上的只是一部分,更多的物资要通过列车运到 Dez Coronas 的营地里,靠它们就能吧反抗军全部消灭。马斯顿问道为何 Santa 不帮忙去打仗,Espinoza说:"Santa 不过是个胆小鬼,根本就从未参过战,他要在家收发信件、擦地板与酒吧的男人调情。如果没有我,我们早就在这场战斗中输得一败余地了。"



"他不是上校的二把手吗?"

"这可是个好笑话。你可真意,朋友。Danta 只会给上校提鞋,顺便玩玩他的男仆,就这。我才是上校的左膀右臂,是上校敬重的为数不多的人之一。上校需要一个女仆,一个他不能睡的女人,Santa 很适合这个角色。"

一路上一个反抗军都没遇到, 正在奇怪之时,开在前面带路的马 车就中了地雷,之后便不断有反抗 军冲出来。马斯顿坐在马车上消灭 两波骑马出现的敌人,之后又没了 动静,这可是在反抗军完全控制的 区域,非常奇怪。

"我觉得我从未见过这些人,他们一定是新招进来的兵,有传闻说这些反抗军正在策划大规模反攻。" Espinoza 在整理自己的思绪,"如果这些物资如此重要,为什么只派了这么几个士兵守护?"

"别问我,你是头。我觉得你 应该无所畏惧才对。"马斯顿说。

"我是无所畏惧的,但是我可不是没脑子的囊猪。" Espinoza说,其实他还真得挺囊的,"肯定有阴谋,我能感觉到。上校告诉我 Santa 在他面前夸奖我在TORQUEMADA 一役中表现英勇,称我为英雄,Santa 强烈建议让我去完成这次重要的任务。为什么这

么做?那混蛋应该是根我的。我想我们应该折回去或者等待增援,如果 Allende 告诉我们 Javier 在哪儿,我们就按他说的做,我想你这已经算完成任务了吧?"说到这里,上方山坡上又出现了3个反抗军,不过这也太少了。

竟然平安到了火车所在地、 整上火车、Espinoza 让我用加特林机枪守护。路上果然从四面八 方涌出无数的敌人。不要让敌人 接近火车头,引擎爆炸的话就完 了。

火车穿过山洞之后,会有更多的敌人用出来并且试图登上火车。用加特林机枪向后方猛烈射击,不过也不要放过前面攻击车头的敌人,如果转向来不及就放下加特林机枪。用死亡之眼消灭圈住车头的敌人。

一路上消灭了上百个敌人,绝对是一场恶战,终于快到山顶的营地了,Espinoza 对马斯顿说:"干得漂亮,同志,不管 Allende 答应给你的报酬有多高,你都值得得到它。Santa 绝对没期待我们能活着完成这次运输任务。你是不是想杀了 Santa,还是我动手?"

"在找到 Javier 之前他还是 活着更有用。"

到达营地后从火车上下来, 见到营地的长官。他很软佩我的 这次勇敢行动。他说自己一直梦想着能光荣地战死,从他憨厚的 面庞和表情看他说的是实话,这 是马斯顿到墨西哥后见到的第一 个表里如一的军人(大概是)。



COWARDS DIE MANY TIMES

Part of the same of the same

胆小鬼不得好死

再次进入Allende 的府邸。 Santa 见马斯顿进门就热情地招待。 他上楼。上校说要亲自见他。写 斯顿一句话都没接,只是默默地点 走上台阶。Allende 披着一个女人。 嘻嘻哈哈地大笑,见我来了。才! 松了字,女人跑进屋子,他用一 割下贱的语调说着:"多好的妞 啊……不过待会再玩吧,或者我 会杀了她和她全家。他们反正也。 应该都是反抗军。"是呀,像这样。 的统治者,不反抗才会死。不过 这次 Allerace 告诉马斯顿一个好。 消息。"Javier 和 Bill 已经被囚在 CHUPAROSA 啦。不过我还真希望 你在解决了自己的问题后,还能 留在这里,你是墨西哥人民的好。 朋友呀!

"想不能从命,家里还有妻

我们都有、都有。上校一脸维笑、"Santa,你跟亲爱的马脸维笑、"Santa,你跟亲爱的马斯顿先生一起走一趟吧。"不过。Santa 靠在一边的墙上默不作声。直到上校亲手去拉他。Santa 才躺强动身。和 Santa 一起坐上马车。马斯顿在经过了危险的运送军火任务后,更不敢信任这帮家伙的道怎么抓住他们的,Santa 回答。"就在 CHUPAROSA 外面,老鼠总

要出洞的。现在他们被困在教堂里的 在送他们进地狱之前,给他们最后 一次凝視天堂的視念。我们的人已 经彻底包围了那里。你和我们的士 兵玩个竞赛怎么样,看谁枪法准。 每人开五枪,谁杀的猎物最多,我 就给谁 25 美元。"马车经过的区域。 会有一些猎物出魂,可以玩玩射击。 游戏,使用死亡之眼很容易获胜。 挣点儿轻松钱。之后 Santa 何马斯 顿为什么要追这两个家伙,马斯顿 说自己的家人和孩子被抓了。以此个 强迫他。Santa 说:"我感同身受。 我和我的国家结婚了。而这些反抗 掌,实国贼,他们正想方设法从我。 身边夺走她。唐. 我从来娶过妻子。 因为女人总是会成为这种强大的势 力,就像我母亲。或者是一种毁灭。 性的力量,也比如我母亲。所以我, 发现还是避开她们比较好。太多强 大的男人因为受了美色的诱惑而变 得懦弱::

到了CHUPAROSA,从马车上下来,几个步兵跟着马斯顿一起进入小镇的教堂,里面安静得出青。马斯顿看到教堂礼拜室内漂亮的彩绘,空无一人。Santa 大笑着:"马斯顿先生,感谢你为我们做的一切。" 士兵的枪托重重地砸在毫无防备的马斯顿后敲上,他应声倒地



耳边回骗着 Santa 奸诈的笑声

政府军的士兵把马斯顿拉侧广场上,Santa 拍着马斯顿的下巴把场上,Santa 拍着马斯顿的下巴把他从地上拽起来:"你彻底背源的意识。因为你就要去见上帝了。"马斯德的士兵举起左轮手枪,对准他的大阳穴,击锤已经在扳机的联动,一颗子弹正中持枪者变中,他自色的帽子被击飞到空,是 Rayes,使站在对那的房顶大声喊道:"兄弟,快跑过来,我给你松绑

马斯顿双手被捆在背后,挺直、了腰板以最快的速度向对面的房子 跑去,绕到房子后面上楼梯在二楼。 与Reyes 汇合。割开绳子后,马斯· 预先跑道广场中央打开箱子拿回自 己的所有装备,之后干掉场景中的 所有人,最后的敌方将领在一棒大。 腰的二股房间里。

于排金部款人员。Reyes 在广

场中央召集所有人在一起,将抓 紧的拳头伸向空中。"我的兄弟 们,今天,我们已经证明了那些 邪恶的家伙们剩下的日子已经屈 指可数了。我们将得到自由。在 一个高尚的共和国星,被善良的 人领导。" 剧图的欢呼声此起彼 伏,"不过,不过,不过现在还 没完,我们的反抗还来结束」我 们要夜以继日地战斗下去,直到 这里所有像 Allende 一样的暴君 和他们的走狗们都死于我们的剑 上,这一次,对于这片土地上的 男人和女人来说。一切都将改变。 哪一天近在眼前!兄弟们,战斗 吧! 在我们心中,我们都是自由 的 让我们实现它把 Viva la ymvolucion!"所有人都将双臂举 向天空。期盼胜利的呼喊声响**彻**

马斯顿一个人靠在小镇大门 的制填上,点燃一支烟_的



FATHER ABRAHAM

父亲亚伯拉罕

在野外来到 Lusa 的标记处。 在野外来到 Lusa 的标记处, 马斯顿下马站在一块大石头旁, 解开腰带准备方便一下,两只枪 对准了他的脑袋,是两个墨西哥 人。马斯顿举起双手,刀枪被及收, 被押着向火堆走。还好,坐在火 推旁的是 Lusa,她正在和一个老 人谈着什么。他看到马斯顿过来, 起身迎接,马斯顿也将高举的双 手重新放下:"谢谢你们的热烈欢 迎。"

"对不起,怎么小心都不算过分。" Lusa 双手叉腰,"这世界太 危险了。"

"那是,尤其是当你用枪向其 他人问好的时候。"

Lusa 摆摆手让守卫撒下。 马斯顿和他们一起坐在火堆旁。 Lusa 开口 "我的父亲昨天被人 杀死了。政府军抓住他,以叛国罪指控他,将他的心脏挖出来喂了狗。 是 Alende 做的,之后他还玷污了 两个年轻的女孩。我的父亲不能自 死,他的死一定要有一些意义。"

"那意味着战争是残酷的、不必要的、善良的人会死。" 马斯顿 直接了当地说。"就这。我也有我

的问题要解决。""我们都有

"我们都有自己的问题,但是 这是为了所有人,我的父亲为这些 人而牺牲,为这千百万的人民,他 们可能会获得自由。"

"只要有枪有钱,就不会有自由的,Luisa。"

"革命胜利在望,A lende 也知道,他呼叫了大批增援,Heyes本人请你帮助我们阻止增援到达ESCALEHA,你定要伏走他们。"

"我还有家庭 · "

Lusa 打断与斯顿的话:"我 的父亲死了,母亲躲到美国去了, 妹妹逃走避难,我没有家了,只 有这场战争。求求你,做善事才 能让你成为一个好人。"

乌斯顿扭头想了想,火光照亮他没有任何表情的半边脸庞: "虽然是厄运,但是我还是会帮助你,出自对你所失去的一切的 怜悯之心。"

起身坐上Lusa的马车, 路上,Lusa表示仍然不能完全信任马斯顿,因为他之前为 Alende 杀过反抗军。马斯顿解 释自己只是为了寻找那两个家伙,他才不想介入一场与自己无 关的战争中。

cuisa 说:"你以不做决定的 方式作了一个重要的决定。你知道吗?"

马斯顿继续说: "Allende 背叛了我,我也看到他做的坏事,



甚至让我这样的人都作呕。但是 我、你、他,我们都在杀人。我 看不出什么区别。"

"区别就在于动机。革命永远 不能没有牺牲。"

"直到所有人都忘了自己最初的动机,然后继续享受为了自己 而杀戮的过程。"

"你们这些美国人最健忘,这才是问题的关键,如果你们自己没有革命,现在还在为英国人种茶时。和这里一样,我们打退了西班牙人、法国人,我们也打退了美国人,最后,墨西哥独立了,但是我们就从那时开始自相找杀。当 Heyes 获得控制权,这

就会结束。当西班牙人撒退出去时, 我们重新命名了这个部 新天堂 (Nuevo maraso),总有一天它会 成为像它的名字一样的地方。"

之后,还提到马斯顿的。一子,他们Lusa年纪差不多,我们试着给他比我们拥有的更好的童年,不过马斯顿觉得他没能成功。自己远远没有成为一个好父亲。曾经试着将各种不好的东西隐藏起来,但是随着他一点点长大,他看到越来越多不应该看的东西。

马车来到大桥下,这是政府军 运送军火的必经之路,马斯顿下车 指挥战士们在路上布置炸药(在所 在位置按、就可以在此安装炸药)。

了,快到桥下安放炸药的地方的按 Y进入准备引爆阶段,这时右摇杆 可以左右查看,左摇杆可以切换当 前要引爆的炸药,选中的炸药会亮 蓝光,3可以查看山谷的概况,时 是引爆。当敌人打头的物兵走到桥 下时,引爆其脚下的炸药,之后看

THE STORY OF THE STATE OF THE S

准时机引爆其他的炸药、将两辆 马车(重要)和所有敌兵都炸死, 如果有剩下的敌人,就自己用枪 干掉。其实如果布置的合适。引 擦时机也正确,两个炸弹就可以 完成任务了。

CAPTAIN DE SANTA'S DOWNFALL

上前時替



來到 Luise 的實火會地。Luise 说 De Sente 被派到 SEPULCRO 指 擇一次残忍的屠杀行动,现在正 是干掉这个畜生的机会,时间紧 迫。也许 Sente 知道 Javier 的所在。 之处,马斯顿般然上阵。

和其他的反抗军成员一同骑马飞奔。路上他们称赞马斯顿爆破经验丰富。政府军的力量被大大削弱。虽然还有更多的物资会

运来,但是反抗军也会一并摧毁它们,胜利在重。距离 SEPULCRO 还有一段距离时,所有人下马。马斯顿让其他人不要开枪,等接近目标后发出信号,以免其他人跑掉。马斯顿还要活捉 Santa。 Santa 和一个手下正逼迫一个村民在土地上挖坑,村民刚刚完成把铁锹地给士兵时, Santa 的手枪对准了这个可怜的人

听到枪响,马斯顿等人加快了 脚步。不要杀死骷髓标记的 Santa; 干掉废墟中所有的敌人后 Santa 开 始逃跑,一边追一边呼叫自己的马。 马过来之后跃上马肯,套索套住 Santa, 也不用绑住他了,直接拖回 小镇的废墟上。

乌斯顿下马揪起已经被乌拖得 灰头土盖全身疲伤的 Sental: 一拳 拳照着脸重重地砸下去。Senta 大 海咒骂者: 你这只猜! 演回你的 国家去!

Javier 在 哪 儿? 马斯顿 的大拳头又一次砸中 Santa 的鼻子,他被自己的血呛到了,连续地咳嗽。Santa 等于招架不住,边 喘着 粗气一边招供。"CASA-MADNUGADA,他被关在那里。"马斯顿松开紧紧抓着 Santa 背带的左手,他倒在地上,像个白痴一样说。"快,杀了我或者放我走,好吗?"快就看他的头,这种人造留不是一个对准他的头,这种人造留不是一个双方面,也可以转身高开,总过反抗军无论如何也会杀死他,总之

是必死无害。》

斯马涛海(GASA MADRUGADA 找 Javier,同樣说 "標高兴动手的人是你,同志。"

"这男人非该万死。他会到 炼狱中受苦。"

"我们都会去,我的朋友。 马斯顿说。"现在先要帮我找到 Javier。"

同伴说 Javier 曾经在这是很出名,曾是一个革命人士,后来跑到美国,谁给钱就帮谁杀人。来到 CASA MADRUGADA; 出奇的安静。又是陷阱、政府军从每一层的房间中跑出来,惊恐的女村民被射杀。

先发动死亡之眼杀死一些露面的敌人。之后不要站在场景正中, 退回到门口躲在掩体后面挨个消灭敌人。

战斗结束后,一个女村民告 诉马斯頓 Javier 已经好几个月没 出现在这里了

破经验丰富,政府军的力量被大利时,Santa 的手枪对准 大削弱,虽然还有更多的物资会。 购人

THE GREAT MEXICAN TRAIN ROBBERY

来對 Heyes 组建的反抗军的据点,Heyes 热烈欢迎马斯顿,并称他为"将要为墨西哥赢得圣命胜利的士匪转型成的宽金猎人",马斯顿摇摇头。说着,Heyes 的兴致又来了,站上本桩子重复着革命胜利,解放墨西哥之类的标语。说完满意地走下"讲台",对马斯顿说:"这种能量对

我来说就跟食物 样,我觉得我们 有相吸引,天作之合 "接着他 沉浸在自己"明智的统治意向"之 中,之后和马斯顿互相讽刺了两句 之后,Heyes 请马斯顿哥忙去抢劫 列车,还称之为趁热打铁。

国工艺义主大国

和 Heyes 起騎马去目的地,路上,马斯顿说 Javier、BII 和自己之前在一个IJ Dutch 的人手下手



事,他们都是迷茫、愤怒被人遗 忘的坏孩子, Dutch 在某种意义 上算是拯救了他们。Dutch 看到 当时控制社会的权力已经被腐蚀、 善良的人民被压迫太久,他们一 起抢银行和富人, 将钱财分给需 要的人,和 Heyes 当下的这种革 命有些相似也有些差别。Heves 说他喜欢这样的暴力的有思想的 人, 他也许想见见这个人。不过 Dutch 最终失去了对周围一切事 物和人的信任。马斯顿也不知道 Dutch 在哪里, 但是一日他解决 了这两个人,他就会去找 Dutch。 Heyes 还说, Ignacio Sanchez 将军才是这个国家的独 裁者,所有的 切都因他而起。 Sanchez 强调经济改革。说对于墨 西哥人民, 现在是新黄金时代, 但 是看看周围, 人民都越来越穷困, Heyes 说 Allende 不过是将军的木 偶. 将军知道要想维持自己的力量 就要控制农村、所以他需要一个像 Alende 一样的唯命是从的残暴野

到了车站, Reves 親马斯顿 说明计划,给了马斯顿 20 支飞刀。 贴在墙边等 Heyes 将守卫的注意 力引开。守门的两个守卫跑开后立 刻跑过去,接近人车后就算下前行。

如果被任何一个敌人发现的话, 就 会有大量的生兵向你射击, 基本不 可能完成任务。用飞刀可以无声地 干掉敌人, 地图上显示了一个小黄 点,一个在最靠近你的外方,一个 在左侧小便,一个在火车上眺望远 方. 真实还有一个人和火车上标记 出的敌人位置很近,他坐在一堆麻 袋上,如果只干掉标记出的三个敌 人、很可能被他发现。所以这里要 用飞刀于掉这四个人。之后上火车、 顺次干掉火车上的其他人, 注意右 上方有一个坐在墙头的敌人也要杀 死,到中间部分断开两截火车,车 尾厢会缓缓滑走, 再干掉加特林机 枪旁的敌人, 控制机枪, 消灭左 边营地里的大批敌人, 从梯子上 到车厢顶层, 于掉下方所有敌人, 翻过燃料箱的舱壁。到达火车控 制室,拉下火车的手刹操作杆(中山 urake, 也就是解除刹车锁定状 态), 列车便顺着斜坡滑了下去, 然后停在平地上, Heyes 在此等 候、之后按 Heyes 说的爬上金属 装甲密封的车厢, 在顶端的盖子 上按 Y 放置炸弹, 点燃后跑远点, 盖子被炸开。进去发现里面有一 个保险箱, 打开保险箱得到里有 的 200 块钱、一些子弹和一张散 免券。

集論無所領法領

开保險籍的流程是 臺动藍链到 0

遍杆推定,直到打开售~

潛杆推右 直到打开写二

· 展杆推定 | 直到打开复三

■注重的是 必須按照先 (I

然后左右左的順序順次打开三进 順区运时手帶金倉灣 (屏幕上前 开摆杯。烟果装的速度太快,是 而在震动的正确区域等下错过了 开锁的时机、福惠往回转的话前 界致了开售失败。接到 0 从每-步骤重新开始(他可以推出开销 涂你游戏重新开始。



THE GATES OF EL PRESIDIO

要事之门

马斯顿来到 Reyes 有些破败 的豪宅,远远的就听到里面的帅 吟声,进屋后发现 Reyss 正在和 一个丰满的女人在桌子上滚来滚 去。看到马斯顿进来了,Reyes 起身挥挥手让女人赶紧离开。稍 胖的丰满女人双手舞在胸前。"小。 步跑出宅子。~~

--/ 乌斯顿开门见山。"如果你' 最忠诚的遗蹟者 Luisa 看到这个 情形会怎么说?『

"哪个 Luisa ?" Reyes 又忘了。 "Luise [在 CAMPO MIRADA-的那个女孩!"马斯顿一脸愤怒。 → "啊,她啊。绅士从来不说这 种事,但是她真是太棒……呃****** 我是说,她太出色了。我跟你说 吧,我强烈建议你有机会就要了 蝉,我的兄弟。" —————

┍──"她觉得自己已经是你的妻 子了。"马斯顿是个有责任心的

"妻子?我怎么会要一个农 民当妻子? 这些人太天真了。天 真得可爱。"Reyes 可能觉得自己 说得有些过火了,继续补充到。 "我热爱农民,他们非常淳朴。不

过我不会要她。因为我将是墨西哥 的总统、我的妻子要去会见各国大 使、国王和其他名声显赫的人,农 失的女儿,那可不行。 马斯顿播

不过Reyex 还是带来了好消 患,这次真的找到马斯顿要找的人 了!和 Reyes 一起坐上马车,他说。 Javier 就在 PRESIDIO,也正是我们 第一次相遇的地方(马斯顿在刑场 解教 Reyes),不过 Bill 似乎不在那 里。其实你刚到墨西哥时,Javier 就付钱给 Allende 并获得上校的庇 护。你彻底被骗了,你本该一直站 在我这边的。Javier 曾经确实是革 命军,还是个臭名昭著的赏金猎人。 不过当时我在欧洲,和马德星一个 大使的妻子一起生活。"这种事也 只有 Rayes 这样的人才能拿来炫耀。

马斯顿说: "Javier 会为自己信 仰的东西而战。他有很大的热情。 但是心中无爱。当年,他最尊敬我 们的省领 Dutch,所以当 Dutch 堕落 时,对 Javier 的打击也量大,他几 乎发疯了,因为他生命中惟一前信 仰崩塌了。"

- "听你的口气,你还是挺欣赏。



确切说应该算不上欣赏。不 过、我们曾经也是很亲密的好友。 但是他从未关系过我或任何人。包 括那些他称之为朋友的家伙们。

之后又说到刚才和 Reyes 一起。 鬼混的女人。他也不记得她的名 字,他说自己不能只和一个女人在 一起,这对他奉献自己生命保护的 人民来说不公平,他想要墨西哥的 未来人丁兴旺,让自己贵族的血液 在农民间流传,那样就有一支真正 的 Reyes 之军,他说着又开始亢奋 了。马斯顿真希望自己没挑起这个**。** 话题。

马上航到 PRESIDIO 时、Reyes 践下马车。他让马斯顿开着马车向。 正门冲过去,拿近之后就跳下来。 Reyes 说着让马斯顿上了乌车~ 因为他在乌车后厢放了数箱 TNT 炸

这太疯狂了,导火索有多长领 马斯顿回头问。

"我想时间肯定足够,我从这 边看着你呢.朋友!"这家伙太二了。

鹰驶马车高速驶向城堡犬门。 两条路汇集成一条通往城门的路的 路口处就可以按Y跳车了。惯性下。 的马车会冲过去直接炸开大门。之 后反抗军大举压上。城堡里的敌人。

多得杀不完。现在的首要目标是 找到 Javier,他藏在城堡的某个房 间星(可能的地点都在地配上用 问好标记了出来)。运当清除一些 微人之后就从楼梯冲上正门对的 二层。一边干掉敌人一边搜查屋 子。进入正中央的大量,马斯顿 终于找到了他。

"许久未见了。 马斯顿用枪 对着在壁篋不知所措的 Javier,他 皮肤翳黑。带着宽边的帽子。嘴 边有两端小胡子。

"很久未见了。兄弟。" Javier 伸开双手表示友好。"不要这样啊。 称不会想杀死你的兄弟吧,我们 可是一家人啊! "

"曾经是。"马斯顿说, 之后 你和 Dutch 疯了,就不再是了。 "那你现在为政府卖命略?"

你还不是一样,只是不同的 政府而已。

『我觉得我们应该各走各的 跳。"Javier 说着向前迈了两步 把手搭在摞在一起有一人高的木

**Dutch 选的路是错的,你们 当初丢下快死的我也是错的。现 在我不是来栽决对锚,而是要做 个了结,你死还是我死。我觉得, 死的人应该是你。"



专们当初以为你已经死了。 你要相信我,而且我能把Bill 交 给你。还有 Dutch,他在哥伦比亚。 我能直接帶你去找他。我一直都 是要你的,现在也是****说话间。 Javier 用力将身旁的箱子推向马斯 號、并趁机从官户能了出去。秦 着他跑出镇子,骑上门口约马递 赶他(叫自己的好马也行)。可以 射系 Javier 也可以活捉,患活捉 的话可以先用死亡之眼射杀他骑 的马,之后用套索套住他。下马 捆住他,放到马上带回 PRESIDIO。 他说Bill 还和 Allende 在一起。(也 可以直接杀了他,如果是活捉了 Javier,回到 PRESIDIO 后需要将他 从马背上按×弄下来,然后背到 黄叉的地方。》

Javier 被狠狠地摔在牢房的地 板上,马斯顿关上铁门。slavier —

业水情一会儿诅咒马斯顿和他的: 家人。"总有一天你会后悔的。"

马斯顿说。"你就只能再活 天"了。"这时 Reyes 告诉马斯顿政 府军的提兵赶来了。马斯顿要到较 矮的那个哨塔上使用加农炮炸翻从 远处山路跑赶来的地方马车。瞄准。 了几她就能干掉所有敌人。

确认没有再多的提兵之后。马 撕輳下来到牢房重新扛起 Javier 走 出小镇、Reyes 在后面拍手叫好。"两 位老发再聚首,可喜可贺(赤)马斯 模头也不图地离开了。

带着 Javier 到大桥头。萧位表



着光鲜的美国探员在等着马斯顿。 其中精瘦的年轻探员下车迎接他。 "马斯顿先生」能在这里见到你真 是意外的惊喜。现在 Javier 终于 知道正义之手所及范围有多么广 了。"说着他从乌斯顿肩上接过 Javier 扔进汽车里。

"现在算是已经履行了一份承 诺了吧?"马斯顿低着头说,侧眼 訂書两个美国传。

"非常不幸,一切如初,约翰。 直到你完成你的义务为止。" 男人 的话语中带着戏虐。"我们需要 你找到 Williamson, 然后尽快回 到 BLACKWATER。我们有情报说 Dutch van der Linde 就在那片区 域。"说着,汽车启动了引擎。之 前一直站在旁边盯着马斯顿的花 白胡须的老人说:"对了,你妻子 让我带她向你问好。

AN APPOINTED TIME

約定之时

Allende 府 邸 所 在 的 ESCALEHA, 镇上的房子宣着浓 浓的黑烟、政府军对村民施以极 刑。反抗军的一些上兵和政府军 的士兵打成一团, 马斯顿如匆匆 看客一般拨开人群。来到小镇中 央, Reyes 竟然被敌人抓住。几 个士兵主在暴打这个反抗军的领 导人。Heyes 看到我架子, 大声 呼喊着, 当然不是求救, 他永远 放不下自己高傲的身分:"欢迎 来到墨西哥。我和我的兄弟们正 在讨论这个国家的未来"马斯 顿的枪指着身体壮硕的着上去是 队长的家伙,三个士兵的枪也一 致指向马斯顿, 德特不下之际, Luisa 从旁边举着一把小匕首大 叫精冲过来。士兵的子弹命中她 的胸膛,可怜的女孩儿们而倒在 地上。马斯顿将其他两个士兵的 **脑袋打爆**,之后用枪对着小队长 "你是想找个解决办法,还是让我 为了这个可怜的姑娘一枪打爆你 的脑袋?"

"好,但是我们要像男人一样 战斗,不能豫彻一样。"

对决战胜小队长之后,为 Heyes 割开捆住双手的绳子, 有人 跑来报告说监狱里的人应该会帮助 反抗军战斗, 到监狱院子里小心消 灭三个一起冲出来的敌人, 进入监 狱射击三个狱门上的铁锁将他们放 出来。之后跟着 Heyes 的反抗军

起取上Lig. 优先消灭 Alende 宅邸门前使用重机枪的敌人。虽然 会有敌人源源不断地跑过去架起机 枪, 但是还是要优先王拉下在用机。 枪的人。消灭两波敌人后。跟着 Heyes 一起跑到上门前, Heyes 让 马斯顿使用机枪。(汉里不要冲得 太快, 先到达机枪处的话, 也许 会出现 JUG 无法激活 Heyes 的行 动, 剧情就无法进行下去了。出现 BUG 就拿燃烧瓶丢 Heyes 或者想 办法自杀, 从攻山坡的检查点重新

Heyes 会和他的手下到门前放 置 INI 炸药, 在他们全都躲远之

> 王棹迎面冲出 来的敌人。跟 着反抗军冲到 院子里杀死所 有人到上层和 Heves 汇 合. 之后又会有援

后再射击炸药.

议到门口用机枪扫射。

回到 A lende 宅邸,几个人用 斧头砍开了房门。看到 A lende 和 JII 的身影。他们跟出去坐上马车 挑跑。穿过大屋, 从另外的门出去, 来到下层手掉院子中的三个敌人。 骑马追赶马车。先干掉保护马车的 骑兵, 靠太近会被马车上的重机枪 扫射, 当马车进入射程后就用死亡 之眼瞄准量机枪, 多锁定几次, 因 为很可能会锁定在机枪枪身上而不 是控制机枪的人。将赶车的士兵杀 死后马车停下。马斯顿大贼:"你 们给我从马车上下来, 餐餐得 1

"我这就出来了、别打我。"上 极 Allende 吓坏了。用颤抖的声音 求饶。车门被推升, Alende 章着 金色的佩刀将山口踢出马车,"以儿 呢。给你 Jil Williamson, 给我留 条系路。我保证, 我会离开这个国 家。"他一边说一边踩住 31 的后腰。

3 8 趴在地上愤怒地对马斯顿 说:"你一直都是思想不坚定的家 伙,是你自己让 Dutch 把你引上预 狂之路的! Dutch 想你死, 我们都 想让你死。"

"我的下一个目标就是他了。 我会干掉你们所有人。"马斯顿说 着开枪杀死了山 l。Heyes 紧跟着 干掉了 Allende。

(如果你迟迟不肯开枪, Heyes 会先射杀 Aliende。A lende 死后 GIT会站起来求饶。如果这时你还 没有射杀 いい。他会捡起手枪要杀 你, 文时候 Heyes 也会帮你射杀 田山。所以无论如何,他们两人都是 心死的。)

A lende 死后, Heves 就成 了墨西哥的新领导人。 在城门外 见到他, 他感谢马斯顿为他和为 墨西部所做的 切。

"还要感谢那些为革命献出他 们宝贵生命的人, 比如像 Luisa 那样的人。"

"噢,对对,她非常勇敢,我 们会想念她。" Heves说, 马斯 顿觉得他终于记住了那个为他献 出了生命的女人,结果 Heyes 又 说:"她是哪个人来看?"

马斯顿眼里露出一丝悲哀: "你的未婚妻"

"噢,对,当然,会将一个特 殊的日子以她的名字命名。旁拉 之日 " Heyes 仰望天空。

"Luisa " 马斯顿知道这个 男人没指望了。他觉得帮他成为 了墨西哥的新领导者也好不到哪 里去,一样是个沉迷女色的家伙, 他和 Arende 的不同之处, 应该 就是 Arende 更暴力 些,也没 他这么能说会道。

Heyes 邀请马斯顿和他一 起在首都獨马兜风, 马斯顿婉 **喜拍绝。现在□1死了。他要问** BLACKWAIEH 了。Heyes 说: "我要说的是我会想念你的, 约 马斯顿。"

"我怀疑你甚至会忘了我是 谁, Abraham。不过不管怎么说 这是一欠少有的历险。祝你的革 命好运。当你赢得力量之时,一 定要牢记你为什么需要它。"

"啊." Heyes 稍稍迟疑. 接 着说,"我会的。一路平安,朋友。"



ASSEST ECIAL

一 军冲过来,建

第三章 美国 西伊莉莎自ACT 3 WEST ELIZABETH



BEAR ONE ANOTHER'S BURDENS

马斯顿来到 BLACKWATER 镇,这个更现代化的城镇和ARMADILLO 有着明显的不同,宽敞的街道,明亮的路灯。高大、结实的规整建筑。进入器宇轩昂的政府办公楼,大厅中一个带眼镜的公务员正在数着:"101、102、103、104、105……"根本没有注意到马斯顿。

"我是采见 Ross 先生的。" 马斯顿说。

那男人仍旧视而不见继续数 着:"107、109······"

113。上楼右转。 他头也不 抬地说了一声。

马斯顿经过前台走上木质楼梯,在二层的走廊里看到Fordham探员,他看到上楼来的马斯顿说:"马斯顿先生,很高兴见到你。行程如何?"年轻的探员说。

"我的妻子和儿子在哪儿?我要见他们!"

"Ross 先生向要和你谈谈。" 他不紧不慢地看着手中的表格对 马斯顿说,"我们现在有了重要的 进展。"

马斯顿本来就心急如焚,现在被他一副漫不经心的样子彻底 激怒了:"你是想让我用手枪在你 脑袋上开个洞吗?现在。就在这 里?你想怎么着?"

"马斯顿先生,我请你冷静一 下。"

"我已经按你们说的抓住了Williamson和Escuella,现在一切都结束了。别再跟我玩游戏了。"马斯顿大声嚷着。Ross推开办公室的门盯着马斯顿:"没人无游戏!如果我们真想玩,说没有可以玩更有趣的资效,比如你那小农场,或者让你坐电椅。我们现在不去玩那些,我没问的我是白狗。我们之有的那么一点智商,所以说的是,用你旧帮派里的所有人人,还有Dutch Van der Linde呢!

我们知道他现在在WRECK OF SERENDIPITY,他和一帮叛徒在一起,显然这是第二帮了,因为第一帮人,也就是你们当时的那群人," Ross 说到这里两眼放光,流露出一种喜悦,而又故意装出一副悲伤之情,"已经解散了。对了,你的差子和儿子情况还不错,咱们都别给他们派什么乱子才好。"说完两个探员一前一后夹着马斯顿下了楼,Ross 走到楼梯中间,转身掏出一把最新型的手枪顶在马斯顿的肚子上,说:"这是给你的。"

来到一层,那个带眼镜的男人还在数着:"343·····"他虽然身处于此,但是魂魄在外。马斯顿听到一个熟悉的声音:"这完全是诬陷,我有专利权。"是 West Dickens那个卖药的老家伙,他原来跑到这个镇上来骗钱,还被抓了。马斯顿为他求了帽,听说他之前有帮忙抓Willemson,Ross 让守卫放了他,然后出门上了汽车。

身后继续传来节奏平稳的声音: "344, 345······"

马斯顿坐在汽车上,两个探员 说笑一般讲着现在的情况——执法 者和违法者共同从事—顶维护文明 社会秩序事业——不过马斯顿可不 怎么想。"姨子养的。"马斯顿用自 己的语言直接了当地表达了自己的 观点。

"你给我管好你的脏魔!" Fordham在0.3秒钟之内就厉声 阿斥了马斯顿。然后Ross有条不 秦地说:"此话从你口中说出实在 奇怪。马斯顿先生。因为,根据你 的档案,你才是妓女所生。"马斯顿一言不发,Ross继续说。"我们 还从档案上得知什么呢?愿,你杀 了数百个无睾的人,抢劫了至少40 家银行。这还只是记录在案的,他 们说如果你能活到50岁就给你个 大奖,当然这只是个笑话。"

"我只想要我的家人回来。"

"我可以肯定你杀死的那些人也想要自己的家人,你可真傻。不过你也不是太傻,你知道要怎样做,只要干掉 Dutch,你就可以回家了,继续当个农夫或者你想假装自己是什么都行。"

"先是 Bill。现在又是 Dutch, 再之后肯定还有其他人,什么时候 能有个头?"

"我们说完才能完,你没有商量的余地。你曾经所犯下的罪,不是说扶就能抹去的,现在你本该死在监狱里,我们给你重生的机会。这是一次救赎的机会,你不能抹去你的过去,马斯顿先生,但是我们可以。"

说完他们继续拿马斯顿开心, 问他觉得这汽车坐起来怎么样,是 不是又舒适又可靠。马斯顿没好气 地从酶里挤出一个字:"不。"

"现在看,这种牛仔越来越少啦,虽然说这些有些陈词滥调,但是他们像野牛一样快绝种了。现在已经进入机械时代了,这块被上帝抛弃的地方也终于进入二十世纪了,而你们还是这么顽固。"

和两个威胁自己家室的探员坐在一辆车上。马斯顿一定都网到极点,汽车快到游船Serendiplty的残骸了(WRECK OF SERENDIPITY),这船的残骸已经沦为了歹徒的窘点。听说Dutch和他的人在这里修建营地。Hoss让Fordham跟着马斯顿一起去找Dutch。

来到河边,靠近大船时听到人的惨叫声,Fordham让马斯顿一个人去看。从船尾的水车外围绕道到船的另一侧上楼梯到二层,跑到船头上到三层,发现了叫声的源头——个头上罩了麻袋被捆在椅子上的男人。Fordham也冲了上来,微掉麻袋发现是他们安插在 Dutch 身边的线人 Nastes。

"这是陷阱!" Nastas 被解开 研究一下本地人的问 绳子之后大叫一声,接着又倒在了 好家伙。"之后 Macci 椅子上。Dutch 的人全部现身,将 务开启,图标是 MC。

三人团团包图。Fordham让马斯顿狂着Nastas一起跑(屏幕上方是Nastas的生命值),单手就只能使用手枪了,而且行动受到了各种限制,至至Ross刚才给马斯顿的手枪性能强劲。一路上Fordham都躲躲藏藏。还是要马斯顿干掉敌人,原路下来,在水车旁先干掉远处的敌人再下到码头上,最后跑回Ross的汽车逃

汽车设开出去多远, 引擎盖 上雪起一团烟雾, 烟火了。这 就是他们吹嘘的"机器时代的 优越性"。Dutch 的人冲了过来。 Ross 让 Fordham 修 车。他 和 马斯顿跑出去防守, 躲在大石头 后面,迎面过来了大概二十几个 人、有颗马的、有跑着的、气势 逼人, 压近速度极快。先用步枪 干掉几个人之后, 就冲过来大批 敌人,换上手枪发动死亡之限尽 量多地干掉敌人。不能让敌人跑 过去靠近Fordham。Ross的枪 法比Fordham 准不少, 将所省 人干掉回到汽车旁, Fordham 还在执着地在引擎前摇动着把 手。在實起最后兩团紫烟之后引 擎终于启动了, 三人上车继续往 BLACKWATER新。

汽车停在了镇上的一间公司前,探员将伤者暂时留在MacDougal 教授家——个棕黄色头发、眼镜一直走着架在鼻梁上的瘦削男人。Ross告诉马斯顿:"MacDougal 是耶鲁大学来的人类学家,他现在来这里休假,是美国政府的好朋友,你可以帮他研究一下本地人的问题,他是个好家伙。"之后 MacDougal 的任务开启,除标是 MC。



AT HOME WITH DUTCH

探访

进入 MacDaugal 暂住的屋子。 教授端坐在显微镜前,为自己看 到的发出了惊呼。"太不可思议 了,简直难以置信。" 他看到马斯 顿进门来。问好之后忽然像发现 了什么新大陆一样站起身来说。 "告诉我,先生,你是不是来自 NORSE STOCK 702

"就我所知不是的,我在孤儿 院长大,父亲是苏格兰人。"马斯 **顿一脸的不解。教授则图着他一■·** 圈转着细细打量。"你会成为我研 究的自然人种特性理论中的一个 有趣的例子。你显然是一个白种。 人。但是、但是、但是却拥有一 种充满野性的灵魂。"他伸展双手。 似乎马斯顿是一种美妙的事物。他 要将之展现给世人一般,"我说的 野性是最善意的那一种意思。一种 自然的高尚情操,但却是那么得简 单,纯粹。我正在通过我的显微镜 观察一些血液样本。来自于身高。 体重和年龄都租仿的原住民和白。 种人,结果你猜怎么着? "

"不明白。" 对乌斯顿说这些: 学术性的东西肯定是这样的答案。 义非凡,完全推翻了我的上一本 著作。虽然这次休假是他们强加 给我的,不过我的奖学金还能撑 很久。"他一边说一边从摆在桌子: 上的箱子中拿出一支金色的针管。 "你想来一般可卡因吗?我有足够。 两个人的剂量。

"现在这种时候还是算了吧。 马斯顿说。

· "这可是与众不同的药呀。它" 能完全激活自己的本性、对我思 考问题有极大的帮助!"他用自。 己充满血丝的眼睛望着马斯顿。

这时候 Nastas 推门进来、他 的伤看来已经痊愈了。教授开始。 用字比划着试图和这个原住民交

谈:"你能不能脱下你的拖鞋?" 微 接翘起一只脚。用手指着鞋子说。 ·Nastas 一副不解的神情。"或者剩下 一只兔子的皮? 你知道我们看不到 遲遲。不过我的心仍旧是纯洁的。 我们的心灵是相通的!" 教授扭头 向马斯顿解释。"跟这些野蛮人说 活需要用一些简单的隐喻才行。"

先生。我在印第安人居留地 长大,也上过学。" Nester 礼貌回答 让教授颇面全无。教授却满不在乎。 反而为能有进展而高兴。"噢。鄰 太好啦。"马斯顿无奈地将头扭向 一边,尽量不看这个真真癫癫的痴 迷学者。

我可以带你去看你想看的东 西。"Nastas 说,"我知道那群歹徒 的叢身之处,Dutch 从居留地引领 -批追聽他的年轻人到 COCHINAY 山上去了。他们变坏了。"

"野性之心绝对不会习惯文明 定居生活的 | " 教授大声说出自己 的现在。"我一直以来都是正确的。

三个人从研究演出来骑上各自: 約马、由 Nastas 帶头向 COCHINAY 山行进。教授对马斯顿说:"爱宪 全点 Duton 医引 T ——一个白人在 原住民之间生活。一个文明的灵魂 回到未开化的状态。这是一种"反 我还没有为之命名······Ross 告诉过 **驼你们几个人之前的故事。虽然我** 早就已经不是读童话的年纪了。但 是心中却洋溢着幸福和愉悦。 总之 就像罗宾汉的故事——本性和背叛 的传说,是这样吧?

"我们就是组成了个帮源,我 授。我不会去深究那么多。

可是研究这些是我的工作 哪,我的宝贝男孩。"教授说着 旁边跑过一群北美野牛(Buffalo) Nastas 说在白人的过度狩猎下。它 们濒临绝种,当教授反驳说原住民

整个社会形态就是狩猎。Nastas 告別 诉他一个真理:"我们以此为生。 以此为食,而不是像白人一样、抱 狩猎当成一种体育运动。一种娱乐 项目,这样下去的话,北美野牛很 快就会绝种了。"

教授生气了:"谁教给你的这" 些胡扯的理论? 物种灭绝这个罐 团、达尔文就已经驳倒你了。物种。 不会灭亡,他们只会进化。狩猎, 在一段时间内。会让野牛变得更

三人骑马进入树林深处,接着。 土地染上了点点白雪,渐渐覆盖满 些个大地。被授开始害怕。他吊頭 抖的声音说。"这树林让我产生了 不详的预感。越来越黑了******

"我以为你是一个勇敢的文化》 习俗探除者呢! 「马斯顿说。」

表几乎很少出门。只在自己。 的思想中探險。"

一路都在前面带路的 Nastan 在它们还在时好好享受吧。 你们很快就会将这些树开采光。 教授从他的语气中听出明显的愤怒。 和敌撤。来到山崖下,三人下马走 进峭壁,教授终于受不了了,他重 新骑上马折追了回去。

Nastas 和马斯顿相互帮助上到 高台上,Nestas 在翻跃封住唯口的 木头障碍时,中间垫脚的木头平台 散落了。后面的马斯顿只能找其他 前唐飞、爬上左边的石块、帆住铁 口上方岩石上的梨缝到对面,再向 上走与 Nestae 汇合,两人一起进入(矿淵 NEKOTI ROCK 中,走到尽头。 死路一条,两人刚一转身,一个家 伙怪叫着窜出来用刀子刺向 Nastas 』 Nastas 毫不迟疑地掏出手枪射中来 人的小腹,微人侧地后又向头补了。 一枪,毫不迟疑。不过 Nastas 的手 臂被刺中,血涌出来。是埋伏,不 能久冒,冲出山洞,装满炸药的小河 车顺着铁轨滑进消中,在两人身~ 后爆炸。在洞口干掉三个敌人之 后 Nastas 婁在石壘上,他让马斯顿 先走去找 Dutch,他的伤还很严重。 无法快速行动,会拖了马斯顿的后。

臘。马斯顿自己继续爬山,耳边 隐约听到野兽的骶吼,果然一只 黒熊从草丛中冲出,雲弾枪是对 付餘的書好武器。

維续向上層。在走过峭壁旁 的狭窄小路时尽量不要跑。否则 很容易摔下去。也不要贸然剃取 地上早已死去的动物的皮,因为 这些尸体说明有凶猛的野兽在附 近。制度时很可能会有野兽出来 袭击你(一只美洲豹)。向上爬 到顶。会发现远处黄火膏的守卫。 不要引发费报,静下悄悄走过去。 **则飞刀戳头杀死他,捡起望远镜。** 向下看营地、导找 Dutch 的下落。 在一个帐篷旁,Dutch 拉出一个 被捆住双手的警察,在营地中央 一枪爆头。之后 Dutch 从客地抬 起李臂、枪对准马斯顿,子弹命 中望远镜,发出金属碰撞的声音。 马斯顿倒在雪地上。

马斯顿先生,马斯顿先生。 教授低头在马斯顿面前呼叫,他 将药瓶伸到马斯顿鼻子前,刺鼻 約气味将马斯顿从昏迷中唤醒。

'你被什么罐了头,我们把你 抬了下来。"教授说着,觉得理亏。 重新说。"Nastas 听到枪声便赶快 跑上去把你抬了下来。我当场制 定的逃跑计划,当然,我是一个 策划者,不是一个行动者。"他的 眼镜歪得快掉下来了。Nastas 说 他的族人和 Dutch 在一起,现在 要想想办法了。

教授说:"我在耶鲁大学认 识一个男人。他的父亲曾经在 Wyoming 用一个下午就杀死了 18 个原住民,那家伙非常非常…… 有问题,他喜欢和唱诗班的男孩 们在一起。"

在 Nastas 画前说这些,招来 的是这个原住民的大骂。"在聪明 人面前、你简直是个十足的量货。

"绅士们,我要走了。你们 自己争论对错呢。"马斯顿走出





GREAT MEN ARE NOT ALWAYS WISE 等

The state of the s

自己的办公室出来,说:"线人 告诉了我一些海趣的消息,我们 共同的朋友 van der Linde 先生,要到镇上的银行抢钱。" Hoss 带着 Fordham 和马斯顿上 到楼顶准备狙击 Dutch,楼上有 相击枪和弹药补给。 章 無 90 岁 到狙击点, 视角正对锒行大门, Hoss 说 Dutch 已经在里面了, 他指指左边马路对面的房子旁 的马桩上拴着的 匹马 那是 Dutch 的人拴在那里的。一会儿 他们会向着那里跑。在所有人都 出来到空地之前不要射击, 如果 太早引起他们的注意。他们有可 能躲在银行中不出来,所以要等 Hoss 的信号再开枪。

设等多久,Dutch的人就推 并大门出来了。第一个推开门的 人揆持着一名人质,设等所有人 反应过来,人质就死在歹徒的枪 下,Hoss 大阪开火。

小心不要射击到无辜的市民,其实只要肝难银行的大一就行,他们会一个一个从于一张的一个一个从于一张的一个一个人,有时就人中出来得太快,看在此产产向寻找他们,使用死亡之眼可以更容易企中跑动中的敌人一一楼的窗口有时也会有敌人探生头,同样狙击杀死。杀死所有冲出来的敌人后,Poss 让 Popkins 和Manning 两一翼察跟着马斯顿起去银行里抓口utch。

先射击银行大 1的锁打开门,消灭柜台后面的几个敌人, 之后卧柜台后面,侧室内有一个 歹徒挟持着银行工作人员当人 质,死亡之眼爆头。上一楼消灭 所有人后型办公室门前,一人各 就各位之后开门进入办公室。

Dutch 和他的一个手下一人

进入 Hoss 的办公楼,他从一挟持着一个人质与马斯顿一人对

Dutch 用手枪指着一个女人的 头,在她身后镇定地说:"见到你 真高兴啊,约翰。"

"嗨,Dutch。" 马斯顿的手枪 指着 Dutch 说。

"Ab gail 怎么样?" Dutch 问起一个女人的名字,是马斯顿的要子吧。

"还不错,我希望 有一段 时间没看到她了。"马斯顿实话实 说,藏起不想说的细节。

"因为你在追踪我吧?" Dutch 一边说一边很小步地向前移动。离 门越来越近了。

"放了这女人"

"当然,当然会 你的小男 多儿怎么样了?"他又向一小跨了 步。

"他已经不丁了"

"不小了好」他现在多大了。 15 中 16 中是不是感觉到时光飞歌 啊?"

"一切不都是吗?已经结束了。 老兄"

"当然。当然,我投降,约翰,现在可是这里的主人一你说了餐。" Lut 中继续没着,他他口下的女人一直因为恐惧而持续不断地发出颤抖的呻吟声。 "自从你丢下快死的我不管之后,我就是我自己的主人了。"

"我们都会犯错的,我从末宣称自己是个圣人。但是同样的,我也从末把你当作一个任凭我使唤的仆人。"

"我只是在努力解教我的家人。 Dutch,我们必须都有所妥协。让 那女孩走吧,结束了。"

"你想要这个女孩几个你一直都是个浪漫的家伙。" Dutch 不慌不忙地对周围的人说,"你们知道吗?绅士们,这家伙娶了一个婊子,她曾经和我们一起的,我们所有人都上过她,但是这家伙娶了她。这让他变成了一个比我们都喜尚的家伙。 个更好的人。给你这女人,约翰。"

"慢慢来,Dutch。" 马斯顿说 这句的时候 Dutch 已经转到了门 口。

"这颗是我们这次分别的礼物吧" Dutch 说出最后 句,将女人推向与斯顿,并且在瞬间将 颗子弹引人女人的后脑,然后疯狂地向外跑。

"是晚"马斯顿大D。 声启了 出去。但面的警察。 达跑抱邻是马斯顿的错,马斯顿说:"你也有枪。" 他们就是马斯顿地的时间太久。马斯顿说:"那我下次直接把那女孩 婊了。"

出。)跨上自己的 3、一直在外面盯梢的 Hoss 说他看到了 Cutch

和他的手下逃跑的方向。Dutch 偷了银行经理的汽车,Hoss 知道 这条路上有 Dutch 的一处伐木管 地、那里应该是他们的目的地。

马斯顿和 Hoss 在内的七个人一起骑马追赶 Cutch,他们说自己既不是执法者也不是军队。路上 Hoss 说:"那么,刚才那就是伟大的 Dutch 啦?真是一个模范啊,那个影响你一生的人。他变了吗?再次见到他感觉如何?是不是拨动了你的心弦?"

"没有。"马斯顿回答,"仍旧 是他变成的那个疯狂的混蛋。他 让我想起你,一准暴力的拘屎, 还把自己和上帝混为一谈。"

"你瞒可真甜 现在你必须 杀了他,你的阵营已经选好了。" HOSS说。

"我的阵营从不是我选的,它是被给予的。如果我能选择,在 我杀死 Dutch之前,我早就杀你 百遍了"马斯顿更憎恨伪和 的概念。

"哈里路亚 我们终于互相了解两楚了。"

来到森林里,Jutch果然在 BEAHCLAW CAMP停下,敌人 重兵把守,有些很矮的岩石虽然可 以用作掩体,但是因为本身的高度 和敌人的高低差,仍且会让马斯顿 暴露在敌人枪下,树是比较理想的 掩体。一路杀到伐木营地,没有 Jutch 的身影,他已经逃跑了。

Hoss 躺在马上居高岛下地对马斯顿说:"宫伯射击他?无法承受?"

"当机会来了的时候,我会送他 颗子弹的,不用担心。虽然我也不喜欢自己这样做,但是我会的。"

"好样的,好样的。你知道, 这一切都结束之后,你会得到一个奖章。" Hoss 笑著说,还指了 指自己的胸口,"我知道我肯定会 得奖章。"



FOR PURELY SCIENTIFIC PURPOSES 纯粹出于科学研究之用

推开教授房子的门。他话都说不利索了。"别在意我说话的状况,我现在处于极度兴奋之中。 一部分原因是那些麻醉剂的刺激。"他一边说一边在属于星璇眷感素的步子,姿势怪异。"但是主要原因是我发现了真相。6年以 来,这是是折磨着我的思境,今天 我等于解决了! 野蛮人的灵魂的本性! 是什么铸就了一个人的人格。 就像我们的……和他们更坏的…… 我从不应该用'更坏'这个贬低性 质的词语,但是但是但是但是更少!! 是什么让这种人比我们拥有更少的 人性》在动物和上帝这个问题的物。 种环中。他们更接近野兽。他已是 经子类足属了。双手伸向天空,握 物者,颤抖者。"你知道,我曾是 和耶鲁大学的某个教授就此事争执。 过、引起了一些流言童话。但是我 要证明自己是对的,先生。我要向 他们展示什么才是真正的文明。我 有一个方法同时满足我们两个的重 着。我将把 Dutch 带到你面前。还

有我自己,鲜明的对比,一课就 能看出他就是那种退化回归野蜜 人性的最佳例子!

马斯顿跟教授出门,Nastas 彰 來教授的马,三人骑马出镇。教 授说:"Nastas 与他们协商了一次 全议,应该说是一次类似巫术的 仪式,一种灵魂的集会,印第安 人和白人,学院派和罪犯,都会 齐聚一堂寻找一种共同的知性。

Nestas 说: "Dutch 的一些人 問意在BEAR CLAW的小屋和巷 提见面。他们也许也有兴趣听听 白人花養數百年时间得出的关于 文化风俗和社会形态结论。"

-- "桂极了,你觉得我可以请求 从他们脚底罩一些皮肤样本吗?"

一一些主要被认为那不是一个好主

► 路上冲出一只颜。被授大师 猜拘枪给了熊一枪。他把它惹 火下,只能杀了它。到了BEAR GALW。下马进入小木鼎、三个原 住民拿着枪在狭窄的空间巢等着。

"我们抱着和平之心而来。" 藏授进门就说。~

"这些话从你这样的人订申说 出来没有任何意义。"中间的译第



安人说,"看看你们对我们做的一一方法。 切、看看我们! 像动物一样生活。 在肮脏的泥土中挣扎。

兼授者出来式不对:"其实

"也许你和我们没有生活在同

Tanah 那样的人会等你们引向 灾难的。" 新提说。

"我想我们已经经历过灾难了 基种你们连想都不敢想的灾难。 他说着举起手中的枪。"举起年来。" 教授立刻将双手举得高高的。

"这种我们约定的不一样。 Martin 一边说一边轻轻向前迈了 一小井。

"你给我闭上哦。你这个需 驱蒙人的危险毒蛇。"中间的印 集安人说话间就开了枪。子弹正 中 Neutre 的脸庞。马斯顿见事不 参、瞬间干掉了里里的几个人。 然后叫教授快些找掩体蹲下,外 面已经乱作了一届。靠在窗口干 掉外面的数个数人。之后保护教 **授回劉镇上,第上还是会有不少** 的激人。不用管教授太多、干掉 能人性 BLACKWATER 勤業好。

THE PRODIGAL SON RETURNS(TO YALE)

天鼎之后 (6PM-5AM) 进 入數授住的旅馆,他被之前在伐 木营地小木屋中的乱射吓坏了。 正在打包自己的东西准备移着夜 色离开,他受不了这野蛮的荒地 了, 愤怒的他骂马斯顿是野蛮人。

马斯顿回答:"我们不都是

"我不是,先生。我来自康涅 狄格州, 我是耶鲁大学的教授, 我写书,我才不想死在这里。"他 越说越激动,之后抓起针管坐到 墙角的椅子上给自己来了一针。 他舒服地瘫在椅子上,还没5秒 钟、旁边玻璃碎裂的响声就又一 次让他受到了惊吓,他大心着"苍 天啊"抱头蹲在了地上。旁边的 落地窗破了一个洞, 玻璃碎了一

"约翰,在吧」"声音从街上

"嗨,Dutch。"马斯顿侧身向 下看, Dutch 带着他的人在楼下。

ASSESPECIAL

Dutch 听到马斯顿的声音。 高 兴地说:"这就叫一石二鸟吧」你, 和那个教授,我今天都要杀了。"

"为什么你要这样做?"

"不知道,运动吧,我想。"

"行吧。不如我出去,我们打吧? 让教授离开,也让你的手下们回家 和家人闭妥。"

"昕起来是个完美的计划。" Dutch 操作演讲一样,一边说一边 左右踱着步子。"惟一的问题是。 我的手下们。他们在很久以前就已 经失去自己的家人了。我们不是小 偷,约翰,我们在为一些东西奋斗。 有点儿像你,不同的是我们为一个 理想战斗,而不是只为我们自己。"

"那太美好了, Dutch, 你一直 都是一个优秀的演说家。"

Dutch 说够了。他决定让当前 的情况有所进展:"那么现在你位 该很友善地将那个学院派的家伙送 出来了吧,我们要让他看看我们心 中的人类学的艺术是什么。"

"我们怎么办 啊?" 教授用很小的声 育对马斯顿说, 生怕 楼下的人听到自己说 的话。

*我会把你交给他 们,看着他们把你轻 尸万段。"马斯顿说出

此话、教授吓得一哆嗦。马斯顿赶 忙补充:"说着玩的," 教授被搞木 了,"我们从房顶逃出去,送你回 你的象牙塔去。"

教授连连道谢, 马斯顿说:"咱 们还没逃成呢,你还在这里呢,谢 个屁啊。快跑。"

出门推开隔壁房间的门。一对 男女正在床上消情。教授进来之后 说了声你好转身关上门用衣柜墙 住。谢顶了的中年男人不知所措, 马斯顿指着他俩怒气冲冲地说:"你 辆都别出声!"教授从窗户出去, 由梯子爬上楼顶。

马斯顿跟着爬梯子来到楼 顶、数授被 Dutch 的一个手下挟 持了, 掏出手枪死亡之眼干掉敌人 后。用狙击枪清光四周屋顶上的 敌人。通风扇旁有狙击枪子弹补 给。之后跟着教授下梯子, 跑过房 顶跳到小巷中骑上马,跟着教授向 MANZANITA 火车站跑去,他说: "我要做下一班车圈开这个鬼地方! 实在不能太糟了!"

"至少你的下一本书的题材有 着落了。"马斯顿说。

"我曾梦想着记录下古老西部 的最后日子, 那些浪漫、荣耀和高 尚情操」结果却发现这里只有人们 之间的相互残杀。"



"一直是这样的,教授。古老 的西部还没死。"

"他们大部分人都是在居留地 中长大的,接受过学校的教育, 为什么结果还是这样?"

"因为他们的土地被吞走了。 他们生活了数百年的土地。"

"那是为了他们好」让他们成 为有生产力的农民, 他们被赋予 了信仰!" 教授说,"我要回到刀 子和叉子是人们用来吃饭的地方。 在那里人们不会用全部的时间想 着怎么杀死对方。"

"你要回耶鲁吗?"

"呃……我还不能确定我目前 能不能……"来到车站售票口, 教授说,"终于到了,来一张通往 文明社会的票、谢谢: "他走向 列车,"我的研究算是完成了吧。 野蛮之地没有文明。纽黑文市会 为此颁发一块奖章给我。"他看着 地面。"他们最好会给我……好了。 再见, 马斯顿先生。" 教授给了马 斯顿一个深深的拥抱,马斯顿的 表情告诉我们他也许并不太需要 这个文明人的温暖怀抱。

"祝你好运、亲爱的朋友。" 教授说着上了火车。

"再见了,叙授。"

火车远去, 驶向… 文明?



AND YOU WILL KNOW THE TRUTH

你会知道真相

在市政厅,马斯顿和两个探 员继续争执,希望他们放了自己 的妻子和儿子。不过没有任何结 果,Ross 说:"你就是一个活着没 有任何意义的生物,绝望地抓住 自己的生命,就像这个镇上其他 的社会渣滓一样。" Ross 盯着马斯 顿的脸。"我知道这挺难的。你仰 篡 Dutch,他是个充满魅力的家伙。 他就像那些东部的自然派作家。 只是他做得有点儿过火,除了热 爱花卉、动物、人与兽之间的和 谐之外。他还为了钱打焊人们的 脑袋。这就让他成了一个罪恶的 杀人犯。我不是什么哲学家、理 论家,不过只是因为他不喜欢这 花朵,便从黄菱花朵跃变成射杀 平民,这跨度也太大了。"他一边: 说一边在办公室里来回走着,最 后停在举着步枪的 Fordham 身边。 "我们,我和 Fordham,我们扮演 坏人,我们要执行法规,这法规。 并不是完美的。但也不是彻底坏

正是这样,有什么其他方法 吗?" Fordham 说,他们像在说相 声。

我告诉你其他方法是什么吧。这并不复杂。就是一个人用 他的枪与另一个人决斗。" Ross 用 马斯顿说:"你们维护文明的 方法,还有什么人们喜欢不喜欢花。 还有所有你们之前说的乱七八糟的 "东西,就是绑架一个男人的妻子和 儿子吗?"

"好吧,我知道这里有些矛盾。我也不会精你。就像我刚才说的。我并不是什么伟大的理论家。在 Dutch 袭击了我们的军队和银行之。"看了我们要将他绳之以法。" Ross。看着马斯顿。"你要帮我们吗?"

"我有选择的余地吗?"

现在你既然接出来,我就告 诉你——没有。

"刚才那一通演讲算什么"

我也不知道,但是可以肯定 的是,特之说出口的感觉很好。

三人出了办公楼,探员坐进全副武装的小卡车的驾驶室,马斯顿上了后厢,里面是一挺重机枪。马斯顿站在机枪后面,镇上的人看到当街而过的武装卡车都交头接耳地议论着这种从未见过的杀人武器。我们有这种从未见过的杀人武器。次取得了突破性的进展。这不只是个原型,你真应该看看它们在佛古尼亚州的来现,很快世界上航没有



我们赢不了的战争了。随着世界的 改变,我们也要改变思想方式。我 们意识到团结起来才能向前、看看 周围,军队、養宗和政府都同心协

"那你们为什么要需要我?" 马 渐顿问。

"因为你要去杀死 Dutch。 賽房更聪明的方法伸张正义。像你这样的罪犯,我们应该怎么处置?怎么让你回报社会呢?为什么还要去演员一个好人?我们可以派坏人去完成同样的工作。我想称他为'报应性的赎罪',太巧妙了。

在我打爆你的脑袋之后才更 巧妙。"马斯顿说。

他们在高镇不远的地方扎起了 营罐、并放出消息说里面贮藏了大 量的弹药和食物。Dutch 的帮派需 要持续的补给,这消息足够吸引他 们出来。来到营罐、驻扎的士兵说

在一小时前发现了 Dutch 的一个 手下。他们应该已经上钩了。探 链搭起的掩体, 没等多久 Dutch 机枪扫射敌人,可以按方向键下 在小地图上看清整个战场上敌人 的分布情况。抵御住敌人第一波 攻击后、敌人开始逃跑,Fordham 开车驱赶,战车在崎岖的山路上 行驶起来非常不顺畅。马斯顿继 续控制战车上的机枪扫射。如果 错过一两个敌人。但是已经开过 去,就不要再回头射击了。优先 消灭战车前方路上的敌人。否则 食得不偿失。半路上会冲过来一 辆装满炸药的马车、射杀两匹马 號攻击乌车车屬引起爆炸让马车 停下。答则擅上就会车毁人亡。

进入树林间的小路, 战车中 了埋在路上的炸弹, 被炸翻在地。



AND THE TRUTH WILL SET YOU FREE

那真相会给你自由

注: 这个任务会在上一个任 务中,战车被炸翻后自动开始。

马斯顿被甩出去很远,两个探景从被炸翻的车里爬出来。 什么多一身血迹,西服也破损了: "看来你的导师 Dutch 不想那么 友好地对待他的学生了,他已经 预了。" 军队的上尉说:"我想我们需要在太阳落山前抓住他。"

"正如你所说。" Hoss 说,"否则他就又逃之夭夭了。"

"如果我说不去呢?"马斯顿表示了反对,他今天已经受够了。

"那么在我杀你前,让我把现 在的情况讲明白吧。我们现在仅剩



的 个可以帮忙抓住 Dutch 的人, 就是我们所知道的惟一一个了解他 的人了 你的妻子。"

"没有那个必要。"马斯顿听到 这个连碡都没打就同意了。"Hoss 先生,上尉,我们走。"

"上马、出发"十人左右的马队一字排开,直奔 Dutch 在COCHINAY 山上建的要塞。马斯顿告诉他们:"我曾经和教授丢过要塞,现在我们这帮人过去,应该能撑 5 分钟吧。"

马斯顿骑马跟在马队未属的两位探员身后,Hoss说,"Nate Johns 代官应该会非常高兴,他直想清除这块区域里所脏的人们,我们的老朋友 Dutch 一定没想到自己给我们帮了一个多大的忙,他煽动起了所有原住民的愤怒,这就是一个干掉他们的很好的藉口。"

i ordham 说:"看见没有?这就是想同化野蛮人的结果。你怎么会跟随过那样的男人?"

马斯顿反击道:"你怎么能跟 着像 Hoss 一样的人?"

ordham 说: "Dutch 是一个 精神病, 个杀人犯和强奸犯。"

"Hoss 也没什么两样。最起 例 Dutch 曾经是一个好人,远远 好于你们。就是你们这样的混蛋 让他走上这条道路的。"

Hoss 说: "我希望你做好结束这一切的准备。"

"任何能把你们这群混蛋甩开的方法,我都能接受。"

"总会有人监视你的、马斯顿先生。我觉得到现在你应该早就明白了。你觉得你能就这样拜托自己过去的生活吗?不再犯错?我们一直在盯着你,你是一个不知感激之情的家伙。与其为你所犯下的过错惩罚你,我们愿意给你机会杀死那个背叛你的人。"

路程很长,通过森林、来到 雪山,在 Dutch 的山寨前,所有 人下马,上尉让一个士兵跑去把

木门炸开,大家一起冲了进去。 F掉通路上的敌人, 在村落的大 门前先不要冲进去, 躲在上方的 岩石后面用狙击枪可以干掉里面 出现的大批敌人。也可以直接冲 进大门, 用加特林机枪子摸村子 里的大批敌人,但是要小心不要 误杀了美军。村子里的敌人都消 灭后,在第二道门前与上尉汇合。 他让一部分人留在村里擦顾伤员。 自己和马斯顿一起保护设置炸弹 的士兵。攻击左右两边高处平台 上冲出来的敌人,一段时间后大 门被炸开。马斯顿看上尉也受了 伤,决定自己一人去面对 Dutch。

Dutch 出现在前方高台上, 他说:"看来就剩你和我两人了。 约翰。你应该乖乖待在家里。"说 着他架起特林机枪射击。马斯顿 躲在箱子后面。

"在我教给你一切之后,你竟 然在为政府卖命 这让我感到耻

"我别无选择」"两人一边 战斗一边说着, 马斯顿先干掉了 Duton 的两个守卫。

"永远都有选择,只是你根本 就不想选择。"

"他们抓了我的家人。"

"你的家人?Abigai可以 是任何男人的妻子、约翰。还有 Jack, 他也不过是另外一个妓女 的儿子,就像你一样。"

用狙击枪射击 Dutch 身旁的 个油灯, 火焰在他身边燃烧起 来, Dutch 被追离开机枪跑进上 洞。追上去,从左边的小房间由 梯子上到刚才Dutch所在的平台。

跑到对面进入上洞,来到止洞内一 个宽敞的大厅里, Dutch 爬上了高 高的架子:"你和我一样,你永远 不能改变自己。"他说着用手枪向 马斯顿开了一枪。从架子右边的梯 子爬上去, Dutch 继续逃着:"你 不能抹去历史,杀了我,你过去做 过的一切也不可能抵消。这就是你 没想清楚的地方。"

Dutch 通过 条条梯子向上 爬、最终跑出山洞,来到山顶悬崖 边,无路可走,眼前的乌鸦吱呀 呀地叫着向远方飞去。马斯顿也 跟了上来, 用枪对着身负重伤的 Dutch,

Dutch 转过身, 先开口: "再 打遍招呼吧。你好啊,约翰。"

"你好, Dutch。"马斯顿的毛 瑟手枪指着一手扶在因深呼吸而上 下起伏的胸口的鬓角花白的老人。

"我们不应该总以这样的方法 见面! " Dutch 说。

"当然。"

"不过我有个计划,约翰。"

"你总是有计划,Outch。"

"这次是个好计划。" Dutch 将 自己手中的银色左轮手枪扔在地 上,他已经退到绝路,身后是山座。

"我从未怀疑过。" 马斯顿将枪 揣进挎兜。

"我们不能永远与自然对抗. 我们不能与变化对抗, 我们不能与 量力对抗,我们不能与任何事物对 抗。而我的一辈子, 我所做的惟一 的事情就是战斗。"

"那就放弃,Dutch。"马斯顿说。

"但是我也不能投降,我不能 反抗自己的本性。" Dutch 穿着葉



薄的单衣,这个老人在寒风中摇摆 手指扣动扳机,尸体胸口血花飞 不定,"这是自相矛盾,约翰。你 溅。Hose 用左手夹住雪茄,说: 明白了?"

"那么我只能杀了你。"

Dutch 的偏角向上辍了一下。 算是一个小小的微笑。之后悲伤的 表情笼罩了他的整个脸庞:"当我 走了, 他们只会再去寻找另一个怪 物、他们必须如此、因为他们必须 为他们得到的俸禄找些事情破。"

"那是他们自己的事情。"

"我们的时代已经过去了,约 翰。"说完他绷直了身体,向后倒 下去、从山崖上坠落、重重地撞击 在下面的石头上,身体以奇怪的角 度彎曲,最后落在雪地上,一动不 动。马斯顿框摇头,走进山洞。

采到山脚下, 马斯顿站在浑身 是血的 Dutch 身边一言不发。

Hoss 迈着优雅的步子走过来: "那么最后你还是没胆射杀他。"

"这个男人已经死了,Hoss。" 马斯顿智着 Hoss。

"确实,我能看看你的枪吗?" HOSS 从马斯顿手中接过毛瑟手枪。 走到 Dutch 的尸体旁边。枪口对着 Dutch, 構中的着雪而看着马斯顿,

"相信我,这样一来报告看起来 就更好了。"他把手枪丢还给马

"你的妻子在上星期的监狱 暴动中死了。" Ross 慢条斯理地 说。如同晴天霹雳一般, 马斯顿 立列揭出枪对准 Ross 的头,手 指扣在扳机上。

Ross 举起双手, 连连后 退:"我只是在说笑的,可爱的 小男孩。他们已经被送回你在 BEECHEN S HOPE的小农场 了。"他放下双手,重新把雪茄 放回口中,"他们安全得很。"

"最好如此。"马斯顿收起手

ordham 走过来:"谢谢你, 马斯顿先生,为你所做的一切。 我知道这对你来说并不那么好接 受, 但是我仍旧要说, 你的国家 引以你为荣。"

"干具万确。再见了,约翰。 别再惹麻烦了。" Hoss 转身走开, "走吧。 ordnam。我们去打扰 其他人吧!"

THE OUTLAWS RETURN

到自己熟悉的家,他下马,呼叫 | 冲出来迎接他。 着。"Abigail,Jack,有人在家吗?

玛斯顿冒到自己的农场:看 | 他盯着家门母。希望有人能推开你

<u>们开了。是穿着蓝色衣服的</u>



《Abigail》 马斯顿高兴地说:"噢、崇日 爱的,没想到还有能再见到你的一 天。

表子一言不复、快步走到马斯 **顿身前。对着他大声嚷道。"你一** 点儿也不好。你个混蛋(** 她咒骂) 著给了马斯顿一个响亮的耳光。"撒 以为你死了,我以为你死了,的輪。" 纯一举举打在马斯顿厚实的肩膀 "你去哪里了?你去哪里了?"

这个刚刚出生入死的牛仔慌忙 招架着,等妻子捶够了,他说。"你 知道我去椰里了,亲爱的,你知道。"

"你去见 Dutch 了,是不是?还 有 Bill 🥍

马斯顿点点头。

你不是回去和他们鬼混的?

像你已经结束了你自己的一样。

马斯顿说:"他们怎么对你?"

『我能照顾好自己,约翰。 'Abigail 露出自信的表情。"有个 守卫有一次想动我,但是我可没 哪么好欺负。看到我的反抗手段。 他再也不敢了,也没有其他人敢。

"暗家男孩怎么样?"。

"像你我一样,他就像一个没 有父亲关爱下长大的孩子一样。

"这不公平。"

"那什么又是公平的呢?"

一些树枝繁叶茂,其他的死 **港。——鉴家盲茁壮成长,其他的** 被瀕吃掉。"一些人生来當有***** 所有的一切都不公平。你懂的。" 马斯顿说。"

"我们在试着改变,我是说。 那不也是你所希望的吗?"——

"我们确实改变了,现在都

结束了。"马斯顿张开双臂、两 人紧紧拥抱。马斯顿听到了脚步 声,他向一旁看去,"Jack,过来。 Jack。"

你好,先生。" Jack 如此问

一"来。"马斯顿伸手将儿子拽到自己怀里,Jack 抱着自己的父亲哭着说:"鸡都被野狗吃了。 强盗偷走了家畜,我努力了。父亲,我努力了。"

"别怪我,别怪我,孩子。" 一个花白头发的老人走过来,大 家都管他叫大叔(Uncle)。

"我没责备任何人、老头子。 但是因为你还活着,这里有四张 嘴等特吃饭呢,结果牲富都丢了。"

一 "这可真是一个非常好的打招呼方式啊,为什么不给我一个温情的拥抱呢?" 他说着伸展双

一 "鉴于现在的情况,我没给你怀里来一颗子弹就不错了。你 本来应该照顾好这里的。"

 "你应该在开口前想好用哪个借口。"马斯顿懒地和大叔继续争论了。对 Jack 说。"去房子里收拾一下东西,明早我们出发。我在MacFarlane 农场认识了新朋友,我们去那里买些牲畜。"

CONTRACTOR OF THE PERSON AND PERS

第二天一大早。马斯顿 5 点多就起床,穿好衣服坐在床边,身边躺着熟睡的妻子。他探身想摸摸她的脸,被她用手推开。他戴上牛仔帽出门,Jack 已经在门外等着了。一起骑马去 MacFarlane 农场,漫长的路程上父子两人谈了很多。关于Jack 的理想,关于马斯顿的旅程。

关于改变。当说到 Jack 长大后希望的工作时,Jack 说自己也许可以 当一个商人。

。 我一直以为你想当个作家 呢!"马斯顿说。

也许我能两个都当。一个富 有的高人写出关于古老西部的小 说。

"你想做什么都可以,儿子、 但是现在我们必须将精力集中在如 何把食物摆上桌子才行。除非你计 划在没饿死前的一两天里达成你理 想中的文学境界。"

到了农场门口看到 Drew 先生。他说没想到会再见到马斯顿。说明

来意之后,Drew 让马斯顿去见 Bonnie。

找到正在牲畜群中的 Bonnia, 楚见到马斯顿喜出望外。"上帝 啊! 我的眼睛在欺骗我吗? 一个 恶魔来到我们身边了!"

我说过在一切都结束之后。 我 會 回 来 的,MacFarlane 小 姐。 马棚失火那次,你记得吧?"

"我当然记得,只是我当时完全不信你说的。" Bornie 笑着说, "那么你是为牲畜而来的?"

马斯顿跳下马:"是啊。我 终于再次开始农夫的生活啦。或 者……正在尝试,至少……"

"你会适应的,你已经学得够 多了。来吧。"

骑上马和 Jack 一起赶着 16 头牛回自己的农场,Boonie 送了一段路之后觉得没什么问题就回去了。马斯顿和儿子两人赶着牛过了河,又前进了没多久就冲出一批偷牛贼,敌人超过 10 个,远远看到就要先动手为强了,如果被他们冲过来包围了就不好办了。干掉敌人后回到 Jack 身旁,继续赶着牛向家走。



JOHN MASTIN AND SON

马斯顿和儿子

Jack 在农场旁边的树荫中读书,马斯顿走过去,问是一本什么书。Jack 说:"是一次西部的冒险,讲述人们在西部杀死未开化的红皮肤家伙的时代,一个美敢的男人为父报仇的故事。"

"根高兴你能享受这个故事。" 马斯顿说,"说到冒险,要不要跟我一起去猎屎鹿(EIK)9 一年中的这个季节,峡谷中的麋鹿个头最大。"

Jack 不知如何是好,比起他的父亲,他只是一个文弱的书生。

"相信我,虽然没有那么戏剧 化,但是也有它自己的乐趣。也 许你会看到我被巨大的野兽弄得 混身是血。"马斯顿瞪大了眼睛说, "然后你就可以写一个故事了。"

Jack 笑出声来:"老爸,你 太搞笑了。我都快忘记了你曾是



一个多么幽默的人。"

两人上了马,跟着名 District 的铜向峡谷出发。"狩猎的 决窍就是要镇定和有耐心。要狩猎一只动物,就要像动物一样思考。"马斯顿交给儿子狩猎的技巧,这是他第一次带儿子狩猎,他要补上自己之前作为父亲未尽到的责任。

猎狗发现猎物后会加快跑动 速度,跟上去,在地图上出现红 点时停下来,用狙击枪射击前方 那只未发现马斯顿父子的鹿。 物倒下后上前剥下秦材,继续出 看猎狗走,下一次是 Jack 由 看猎狗走,下一次是 Jack 电 了。发现猎物后跟上去,马斯顿 是,马斯顿只 是,再等他剥下秦材,Jack 在 的尸体后面犹豫了一下,举起匕 首,缓缓落下。

到 MANZAN FA 的商店、按 B 和店老板说话、卖掉两份磨肉 (Elk Meat)、之后带 Jack 回家。

Jack 觉得今天的狩猎很有趣,就像节中说的那么神奇,他已经绝不及待开始下一次冒险了。

J

MOLVES DOES AND SONS

狼、狗和儿子

Jack 在农场上练习射击。马斯顿走过去,他想起曾经在墨西哥,老牛仔 Landon 教给自己的。马斯顿说:"你有些紧张了。"

"我没有。"

"你的后背绷得太紧,这会让步枪跳动的。" Jack 又开了一枪。 枪口大幅上挑。"你举枪的姿势有 问题。" 马斯顿说着伸手要接过步 枪。"来,让党给你演示一下。" "我不需要你为党演录。遭 着。" Jack 倔犟地将枪锁向一道。 "你给我演示完,之后你就又

又說到不知道哪里去了她地很最

好还是自己教教自己。"他皱紧眉 "头。"

"我哪里也不去。

"不管你怎么说,老爹。 别这样。"

对不起。" 干巴巴地对话。 两人之间的隔阂清晰可见,但是 他们都在努力消除它。

沉默了大概半分钟,父亲想了个其他话题。"野狼威胁着我们的牲畜,现在要去把它们吓跑。你愿意课我一起来吗?两个人更要全一些。" 马斯顿将 Jack 看成一个大人。给他足够的信任。





"好吧。" Jack 点点头。两人 骑上马,敲着猎狗 Rufus,它会嚷 出狼的位置。路上,Jack 说。"我 会射击,你知道的。为什么还要 把我当孩子一样对待?"

"你不能根据你自己的情况在 适合你作父亲的时候才决定如此。 那其他时候呢? 第一分钟你还在 让我像个男人一样,下一分钟你 又说我不过是个男孩。

"需要适应一段时间才能让一 切都回归正常。"乌斯顿说。

正常? 我们的生活正常过 吗?

我不知道,但是会好起来的 儿子、我保证。"又猜了一小段距离。 Jack 说:"对不起、老爸。我不是 想那么情绪化,我很高兴你能回家。 真的。只是、每次你高开,我都担 心你再也不会回来了。"

我发誓,如果我能选择的话。 我从不会去任何地方。总之很复杂。 一些事情开始了,你就要去完成它 们。"

后来,又说到大叔(Uncle)。 他并非真的是马斯顿的叔叔,只是 大家都叫习惯了,大概是因为他比 所有人都老的原因吧。

"我是孩子的时候,他就已经 很老了。" Jack 说。

马斯顿说。"脸我是孩子的时候他都已经很老了。儿子。上帝留他在世上应该是有什么目的的,但是还没有人知道到底是为什么。"

杀死第二群狼后,两人决定回家。Jack 在杀了这么多狼之后非常兴奋. 他说:"咱们能去当亡命徒啦。你和我!"

你只不过才杀了几只独而

我读述一本关于父亲和儿子抢劫银行的书。名字是独赞 Willie "如果你不介意,我更高兴 自己能有两条胳膊。"

一"想想吧」约翰和 Jack 马斯· 顿、西部最高通缉犯:

"你老妈怎么办?

"你生活在一个梦想中的世界,书里肯定不是这么说的。" "好啦、摆喂,我只是开玩

"好啦、嘿嘿,我只是开玩 笑的。"

"你会拥有自己的农场、你 可以读写。别浪费了你的生命。 儿子、别过和我一样的生活。"

回到自家农场,马斯顿专自 已的儿子已经变成一个像样的猜 人了,但是记得要远离麻烦。

SPARE THE LOVE, SPOIL THE CHILD

马斯顿在农场的大树下点燃一支烟卷,这时候大叔跑过来 急匆匆地喊着:"约翰 约翰 Jack,你的狩猎传奇让他按耐不住,跑出去猎粮了,我没能拦住他。"

"一个小孩去指鞭,那东西会把他活生生吃了。你这个没用的老家伙 那是我儿子。"马斯顿说着向自己的马跑去,"如果他出了什么不测,你可要负责"

獨上日跟着類物 Hurrus 寻找 wack,一路上马斯顿大声呼喊着 wack 的名字。

"好狗狗,快找到 Jack。" 他对一路凭着嗅觉前行的 Murus 说,希望全部寄托在它身上了。

采到雪山顶, Hurus 停下来,

马斯顿下马,一只黑熊就在他的正 前方。Jack 躲在旁边的一块岩石 后面,他看到马斯顿便大减:"老爸, 救我 我受伤了!"

"别动,在那儿待着"马斯顿 说着,黑喉径直冲向他,用霰弹枪 加死亡之眼放倒这只野兽。Jack 站起身来,右手捂着左臂,脸上身 上都是血。

"自己一个人跑到这里来,你 肠子缺弦了吗?你只是一个男孩。" 马斯顿看到儿子没有大碍,一边说一边气冲冲地扭头就走。Jack 快 步跟上来说:"我不再是小孩子! 我可以剥下一只麋鹿的皮,可以别 服马匹 "

马斯顿打断 Jack 的话:"得了,我们回家吧。"

"坐稳了。"马斯顿伸手将儿子拉上号,"你还活着就很幸运了,你这个笨孩子。"

"我试着证明我自己,你一 真说我读了太多的书,那样做不 是一个真正的男人。"

"我从未说过那样的话。"

"我只是觉得如果我可以做 一些你喜欢的事情,也许你就不 会再离开了。"

"儿子,我不会去任何地方。 并且相信我,很长时间内,你们 也不会去任何地方。"

回到家, Jack 下马, 他再次为自己的鲁莽道歉。"别太急着长大, 儿子, 长大并不像智上去的那么有趣。"马斯顿说,"当你能去猎熊时, 我会带你去的。"



A

PESTILENCE

瘟疫

在自己家里,Abigail 正在厨 房催饭。

一 微什么好吃的那? 马斯顿 问

还是这过去的 15 年来一直 在做的试着毒死你的食物。" 两个 人还是那么喜欢斗嘴。

"没成功那。"



"还没成功而已。"

"实话实说,那味道坏到足以 杀人了。"

我一直都不是个做饭能子。 但是我确实在尝试着做一个好妻子。在经过这么多事情之后,我觉得我们做得挺不错的。看看 Jack。" 妻子脸上靠出温馨的笑容,"看见他,我就觉得上关在保佑我们。也 许能会成就一番事业。"

"他是个好孩子,想做什么都 行,并且不会去边境当个枪手杀人 放火参加帮源。铁轨、政府、机动 李和周围的一切,都印证着那种等 代已经过去了。

他也不会要一个罩着一群小 聚到处奔波的摄儿。

"如果他遇到你一样的人。我 希望他会娶她。" 马斯顿轻轻按摩 妻子的肩膀。

"作为一个未受过教育的枪手。 你还真得很会讨女孩子欢心呀。"

两个人沉浸在幸福之时,外面的乌鸦又开始吱呀吱呀的叫, Abigail 指着窗外大喊:"又是这些该死的乌鸦,它们又闯进谷仓了。你快把它们都赶走吧!" 乌斯顿趁 Abigail 高开灶台的时候,用手指沾了些汤,放到嘴中品尝,Abigail 赎完乌鸦拍打着乌斯顿的肩膀让他赶紧在乌鸡把粮食都偷完之前赶走它 们、马斯顿连连说好:"好的好的。 我的天使。"

OLD FRIENDS. NEW PROBLEMS

老朋友,新问题



在自己家门口,妻子 Ablgati 事着一封电报走出来:"约翰,我 们接到一封来自一个DU Bonnie 还 是什么的人的电报。有什么事你 没告诉我吗?"

"是啊,她是我的一个朋友。 在我去找 Bill 的时候,差点没了命, 是她救了我。"

"哦?你们两个有了互通信件的习惯,真不错啊」" Abigali 看来吃醋了。

"上面怎么说?"

"我不知道······你知道我不识字。" Ablgall 生气地双手叉腰。

"给我看看。"马斯顿接过电 报。

"你给我大声念出来!"

"我才不会藏藏掖被的呢!"马斯顿展开电报坐在台阶上,"马斯顿民开电报坐在台阶上,"马斯顿先生,我们需要一些谷物。紧急,象鼻虫和飞蛾糟蹋了全镇的粮食,你能帮忙吗?"马斯顿说着看看身旁的妻子,"不是那么浪漫的请求,对吧?"

"我想不是……" 妻子思考了一下。"她救过你的命是吧,那你 应该去帮帮她和她的家人。我们 有一堆装好袋的谷物放在粮仓旁 边。这是大叔在我们不在时惟一没 能弄丢的东西。"

"好.没问题。"说着,乌斯顿 起身准备出发。

"早去早回。" 妻子说。"对了。 约翰、她长的什么样子?"

"我觉得有点儿像你。一个生活在男人的世界中的女人。"妻子哪起嘴,噗噜了一声以示抗议,挥挥手回了屋。马斯顿将谷物装上马车,坐在马匹后面正准备出发之时,妻子大喊着跑过来:"哥等,约翰我改变主意了,我要跟你一起去。"说话间已经自顾自地和马斯顿并肩坐在了马车上,"等什么呢?我们快出发吧!"

Ablgail 仍旧放心不下自己的老公,"你觉得我会让你去另外一个州见一个牛仔女孩,自己留在家里看孩子吗?你可是刚到家,我已经花了一辈子时间盯着 Jack 了。她结婚了吗?到底什么样子?"妻子一路上问长问短,马斯顿一五一十告诉她。

在限定时间内赶到了 MacFarlane农场, Bonnle 在杂货 铺旁迎接: "你们终于来了! 太感谢了! 我们几乎失去了今年所有的 收成。"

马斯顿招呼道:"Maci ariane 小姐,这是我妻子。Ab gall。"

"你什么时候学得这么绅士 啦?"妻子看着马斯顿下车。

"很高兴见到你,马斯顿夫人。" Bonnie 说。

"伺样。还要谢谢你救了我丈夫的命。" Abigail 坐在马车上居高版下似的说,"还要谢谢你救了这只迷途的羔羊一些风度。"

"我可没教他任何事。我觉得改变一个男人可不是什么容易的事情,看看我父呆就知道了。"

Ab gall 笑道: "人是会变得。 Macriane 小姐。约翰和我比所 有人都相信这个。"

"这可真是你的一次大丰收啊, 约翰。" Bonnie 的伙计卸下谷物说, "你的那块地真不错"

之后三人又闲聊了一会儿,说到 Abigail 的做饭手艺之类的事情。没有太多要紧事。即完货马斯顿驾车驶出农场,Bonne 站在路中央看着马车远去的背影,重心放在在脚上,右脚脚尖在土地上面着圈,若有所思。过了好一会儿,她才回到房子里。

马斯顿和妻子原路返回。

"她很漂亮。" 要 子说,"你一 直想当个农场主,她应该正适合你, 一个完美的农场女主人。" "我已经有一个农场主的要子 了。"马斯顿自然说的是 Abigal。

10 2 15

"我只是说着玩呢。我喜欢她, 很高兴她救了你的命,至少大多 时候这样觉得一、只是她在看到 你的时候除比少阳晚霞还红。"

之后又说到 donne 的漂亮农场。自己家的小农场。马斯顿有信心让自己的农场变好。但是要子仍且担心政府的人某一关还是会来找这个前帮派成员的麻烦。

马斯顿说:"我总是相信自己可以摆脱一切。有时候我觉得这是愚蠢的想法。也许 Dutch、 al 和 Javier 才是真正诚实地对待自己。"

"你不是完美的、约翰、我当然也不是。但是你比他们好……也许我们不能改变,但是我们要努力。为了 Jack 也要努力。即使我们要重新再来一百次,也比过回过去那种生活要好。"

可是 Jack 的精绪则时好时坏,或时和 Dutch 叔叔,他们曾经是他的家人,但是现在 Jack 如果可起,父母都无法回答,Jack 在帮派中长大,被绑架,他经历了这个年纪的男孩不应该经历的一切,现在是父母将一切重新带回上路的时候。回到自己的农场,要子亲吻马斯顿的脸颊,然后下车回家中做饭。



U

BY SWEAT AND TOH

辛勤劳作



阳光充足。大叔正躺在地上睡 竟。马斯顿上前脚了他一脚。"我 起来了。"他抬头说了一句话之后 又侧下继续打断。又踢了一脚。这 次他才站起身来。"整凿上帝让你 個来了。一个老人在午后的温暖阻 光中哪觉是世界上最坏的勾当了。" 大叔对马斯顿特他叫醒这件事非常 不满。

"你想长庭不起商。大叔?" 持支就能少浪费点儿食物了。"

"你一直都是一个首刻的讨厌 鬼。 大叔说着转头要走。

"挑一个上了岁数的人的错 模简单,虽然简单但是不那么光 意。"虽然精了,但是大权哪上可 不认错。说完,大权骑上马去赶 牛、马斯顿也跟上去一起把牛五 到牧场。大叔在前面带路,马上挥 顿在后面赶,途中大叔从马上摔 了下来,牛群没人阻挡,开始狂奔, 马斯快马加鞭跑到前面让牛车 停下,最后才安全到达目的地。

A CONTINUAL FEAST

连续的盛宴

望远方, 马斯顿走上前去 "看什 么, 老家伙。"

"在山脊那边有一群野马,我 在想是否值得过去圈一些回来。"

马斯顿结果望远镜看了看说。 用不那么平和的语气说道:"我们 现在缺钱,农场 团乱,我们快 熬不讨今年冬天了,我们还要一 大群好马干什么?"

"这种腔周不像从你口中说

大叔在农场高处用望远镜到 出来的话,这让人觉得你胸中充 满抑郁机气燃,就像长了唇粉的 JLACY WA EH商业大平一样"

> "如果你萬不快点,我就让你 自己像那种筋袋刚挨了一枪的家伙 一样。"马斯顿一边走一边说。

> "你准备好上马了吗。孩子?" 验上马跟着大丹向野马胜歪 去, 马斯顿很不满意大叔这种希望 的态度:"如果我不果,你打算怎 么做?就这么盯着那群马一黎天?"

上帝禁止我在末 经过他的同章的前提下 做仟何事情"

"你就会观望" 马

"你们不在的时候 我已经尽力了。"

"你尽最大努力就 跟其他人最差的表现一样。"

"别这样,我越来越老了,我 要試着将事情看成 点。"

"你已经这样 40 年了"

追上马群,每次引服一匹马之 后, 大叔都会用自己的套索套住,



91服_匹马之后跟着大叔回家。

"记得准备足够的饲料 我 们要让汉些马足够强壮才能签个 好价钱。"

"好的 态度好 点儿又不 会要你的命。"大叔说着下了马。

THE LAST ENEMY THAT SHALL BE DESTROYED 最后一个要被消灭的敌人

马斯顿进入工作间。Jack 正 在使用刨子刨平一块木板。马斯 顿夸儿子。"这些工具你真是用得 得心应手啊,现在我和你妈照顾 这个农场,总有一天,你接手之 后肯定会将这里建设成整个州里 是漂亮的农场。"马斯顿坐在工作 台旁边的木桶上、点燃一支烟。 捕了一口。"只是要学好打枪。否? 则被什么野兽吃掉就完了。"

· "这可真有趣。" Jack 有些不识 耐烦总听老爸的冷笑话。

"谢谢,儿子。"马斯顿也感 **到没趣,应了一句便将视线转到**。 其他地方,继续抽着烟。想了一 会儿,又说。"马上就到鹌鹑大量。 出现的季节了。到时候我们可以 开心开心。

Jack 一字叉膜,侧脸看着父 亲严肃地说。"你有没有打枪之外。 的爱好,老爸?"

一"呃,还没发现呢,但是我一 旦发现了一定会第一时间告诉你。 也许有一天你会特这写进书里。 "是啊,也许我会那样*******约

躺。 马斯顿不再打枪的日子的 说着 Jack 还作了一个打枪的手

虽然我不懂文学,不过我想 那应该实不出去,人们喜欢看打。 枪之类的故事。"

也许你说的对。老爸。



《对了,你知道那种能飞上天 的机器吗?"马斯顿又找了一个话。 腫。

> 尚然,所有人都知道。我听 说他们明年会带一台那样的机器到 州里进行巡回演示。嘉机器能把人 **準变成天使。**"

'那机器能把人类变成天使。 马斯顿一字一句地重复了一遍。这 **帅**》一直站在窗外用望远镜看着远 方的大叔喊乌斯顿快出去。Jack 也么 緻着马斯顿一起走到室外。马斯顿 接过望远镜看了一眼,转身对 Jack 《 说。"快进屋去,把所有的房门都 锁好,不管发生什么事情都不要出 涞。听明白了吗?不管发生什么」"

"好的。" Jack 不知道发生了什 么。但是马斯顿如此严肃且神情深 猴、便转身离开。

"过来一下,儿子。"马斯顿叫 往刚走出去两步的 Jack,他紧紧地。 将儿子拥抱在怀里。"不管发生什 么。锁好门,让你母亲也躲在房子 里面。对我承诺,对我承诺你会这个 样做。" 大权回过头用恙伤的眼神 着着这对父子。

到底是谁来了?" Jack 间。

一些老朋友,我和大叔会抓 定一切,你记得我说的话,明白?』 快进去! 快!"马斯顿指着房子。 Jack 不再多间,转身进屋。

> 马斯顿站在大叔身旁说。 家伙,看来这次要做一次 彻底的清算了程

> > 敵人已经冲了过来。 借助小车干掉正面的所有。 散人之后他曾是皇、事子 和儿子不知所措。乌斯顿 让他们继续躲好。说还会

有更多的敌人过来。但是 Jack 我中后推开门,挺着胸膛走出来,而 了步枪,还是跟父亲来到外面迎敌。 三个男人站在自己家的门房上。远。 处大批人马到来。

先用装弹数多的步枪加死亡之 **赖在马队未接近前干掉大批敌人**。 之后要注意从左侧冲过来的敌人。 他们会跑到右边,及时消灭**。战**斗 中大城中枪倒在地上。消灭所有敌 人后马斯顿说。"我会带你活着离 开这里的。"

看来我是走不出这道门席 了。 他一边咳着血一边说。"带着 Jack 和 Abi········ 离开··········不用管费 了……"说着猛烈地映了一声,便 不省人事。Jack 大声叫喊着,不敢 相信眼前的一切。马斯顿摸了摸大 叔脖子上的血脉说:"儿子,我们 现在对他也无能为力了。" 说完带 着儿子进屋,翠妻子说,"我们要 离开农场了。你们往马棚跑,我掩 护你们。"三人走出房子,都最后 看了看大叔,之后马斯顿半掉四周 涌过来的敌人保护家人,等妻子和 儿子进入马棚自己也跟上去,让两个 人上了一匹马,说。"你们找地方》 躲起来,我会跟上去的。往前跑。 别回头,不用担心我,明白?现在

坐在马肯上的妻子对马斯顿 说。"你要小心、别出事。"马斯顿 拉住妻子的手。妻子俯下身来。暂

> 我爱你。 马斯顿松开手 我爱你。

乌斯顿用力拍了一下乌的尼 **股,看着家人远去之后转身轻轻地** 将马棚的门推开一道缝,从门缝中⊴ 看到外面扎成一堆的十几个敌人 他们的枪口都直直地指向马斯顿。

马斯顿关上门,闭上眼睛,深 罪地學了一只有一**推聚了學**來。/禁/ 对眼前的敌人。掏出手枪,枪声 响起,对面的几个人倒下,其他 人都连续扣动扳机,数秒钟后。 对面停止了射击、马斯顿身中数 枪,鲜血染红了衣服,用量后一 丝力气站在地上,大口地喘着气。 他想将右手的左轮手枪再次举起, 却无法握紧枪柄、手枪落在地上, 他也倒下。双膀睫地。对面的 Ross 将手枪收入怀中,掏出一支 電茄叼在嘴里,俯身擦燃一支火 **桊、点燃雪茄。马斯顿向后仰倒** 在地上。Ross 看着这个男人,握 了摇头,撑手示意身边的四名老 探长和一群士兵离开。

路上。 听到密集的枪声的 Abigail 对 Jack 说。"你听到了吗? 我们要回去找你父亲。

『我们走』"Jack 掉转马头。 回到农场,Abigail 扑倒在丈夫的 身上失声痛哭。Jack 扶母亲起来, 紧紧地抱住她。

賽儿在农场旁立了一块木制 **護韓,上面写着**。

约翰 • 马斯顿

1813-1911.

主义的丈夫和父亲

"和平制造者之基期"

三年之后。西部的雨水依旧。 基碑上布满了梨纹,一个男人站 在墓碑前,带上黑色的牛仔帽。 他身后背着一支步枪。他沉默了 一会儿,转身离开。在已经变成 灰色的基础旁。一支新的十字梯 色薯碑前有一束紫色的小花、墓 碑上写着。

Abigail Marslen

1877-19144

水达活在我们的心中

记得我的家人

正 最后这个任务并非如之前的主线流程任务一样,而是一个陌生人任务 STRANGER)、完成上一个任务 "THE LAST ENEMY THAT SHA.1 BE DESTROYED" 之后出现 接任务的人在BLACKWATER 镇的火车站。在地图上显下为一个间号、靠近后按目与地对话,之后按着暂停菜单上的大地图中的标记将任务一步步进行下去之前为到过的目标地点会以带点。 电许有可能会同时有多个陌生人任务开启、将自呈对自问号后会出现任务名

Jack,继承了父亲的一切。 一个人在西部的荒野上闯荡了几 年,是时候为父报仇了。

回到。JLACKWA EH镇上,在车站旁遇到一个穿着西服带着礼帽和眼镜的陌生中年人,他是一个联邦探员,Jack 问他是否知道一个ULFdgar Hoss 的探员,男人说:"Edgar Hoss,我们不能朋友。但是他很出名,他为自己赢了很多奖章。不过一年前已经退休了,后来他和妻子搬到LAKE DON JULIO的木屋中拉设场一样的地区打击犯罪,是时候休息一下了。" Jack 谢过这个男人,起身去找Hoss。

在新奥斯汀中部的Uon Julo

勘边、找到 Hoss 的杂家。一个老 妇人坐在不屋町的长椅上,Jack 过 去打了个招手:"打扰一下,夫人。"

"你好啊,年轻人。"老妇人回 应,"你来这事做什么?和家人 起到胡切玩吗?"

"不、夫人、我是采给 Eogar Hoss 杀一种癌的。"

"我的丈夫啊。即使退休了。 联邦警局还是不肯放过他,反而更加多事"Hoss的要子说着站了起来,她以为Hock是政府派来给他这信的,把开始自题自地相邻。 "Edsar将自己生命中最好一段时期交给他们,他们应该让他退休后享厚清闲的福祉的,真到让焦虑争模议个敏感的男人之前,他们都不管停手。"说完这些她转过身对Jack说,"抱歉,我不凡该在你面前这么生气。我并不是说这些都是你的过错。"

其实她真的不应该跟Jank抱怨这些, Jack 可道:"他在哪儿呢?"

"他和他的兄弟中NID 去 SAN。 LUS H VEH 河 南边狩猎去了。" 说着。夫人坐回椅子上,"可心点 加过河,他们说那可很危险。"

"我会小心的,夫人,不用担心, 我肯定你的丈夫会好好的。" Jack 她此说,心中其实想的是"我会好好的 媚颜"他"。说完 Jacy 转身 獨开,夫人长长地吃了一口气,她 如果知道 Jack 此行的目的,她 定不会那么沉着地坐在原地 叹气。

SAN LOS HVEH 就是 分开新學斯,「和學西哥的規 条河,现在Hoss 在墨西哥那 辺。Jack 肯了马过去,果然 在可岸边有一处营火,两个 木架上往着可见潜至的鹿。 个老 人坐在旁边模拭着自己的额便枪。 Jack 走过去可:"你好,先生,将 指的结果如何?"

"还不错,年轻人。借到一些 兔子 野桐和麋鹿"老人说着站 起来,"还在为我家的客厅寻找更 好的案樣、指指物标本做的挂饰。"

"我这里有一条给Edgar Hoss 的消息,你认识他吗?我从他要子 那里听说他来这边了。"

"我当然认识他,我是他兄弟,他去对牵盖错野鸭了。一定是很重要的后才会跑这么远送来吧。"老人知是回答

当然,非常重要,Jack 同答, "是的,先生,真的非常重要。我 把信送给他就会同家去了"

说完,Lack 骑马离开,找至可是的Hoss (不要武图直接搜枪争他,否则会直接任务失败)。 Hoss 对着河面的猎物扣动霰弹枪 扳机,射失了,他大声地咒骂着

Jack 下寸可: "打扰一下. 你 足Edgar Hoss 吗?"

Hoss 侧肘看了看这个年轻人: "我认识你吗?"

「很抱歉打扰你,我有一条□信要传达给你。我见J Jack Marston,你认识我父亲。"

(3 t) 3 t)

HOSS 抬起枪向 Jack 走了两 生,笑着说:"明白了。我认识你! 父亲。

"我是为你而采的,HOSS"

Hoss 走上河岸, 股鞋趟着河水, 哗啦哗啦, "你这个小孩, 以为你逮到我了吗?"

"你杀了我的父星"

"你父亲自己选择的生活杀死 了他自己。"

"你杀了他,我看到了。你指 使他为你做那些肌脏的活,然后 像杀一只狗一样射杀了他!"

HOSS 将爾強枪立在地上像拐 过一样撑在右手手掌中,左手指 著 Jack 说 "我 样会杀了你, 你这个垃圾 在我杀你之前赶紧 滚开 "他挥了挥手。

"我哪里也不去, 老头"

最后的对决,马斯顿的儿子 Jack 和退休探导 Edgar Hoss。 Jack 和退休探导 Edgar Hoss。 Jack 和出父亲睹给自己的枪,将 子弹逐进 Hoss 的脑袋,Hoss 像 一只野狗一样倒在五边,帽子落 人水中。Jack 看看手中的枪,心 中默急父亲的名字。将手枪收入 枪套,转身离开。不再回头。

重要角色介绍 剧透醒目

约翰·马斯顿—John Marston

主角口斯顿曾在小山ch 电等的概念中概果。自 對他看到一切都陷入"颜狂"的一般的在了之前的 生活组建了自己的家庭。在成了一名表来一门斯顿 从来想到自己。可以彻底摆脱过去,但是一年之后的 现在,数据的辨识上一个承额的门斯顿家本专号一辑 中国的事件上,多人的高级。他是一种"严格"的种类



迫他重新走上杀人的通路。他是 Noter 最成功的弟子,也是最终的祸根

比尔——蘇廉森=Eill/Williamson

34 专的壮硕男人、磐是一名军人、后来成为从事各种犯罪行为的恶人,是,Unitab 被称的另外 14 灵魂。比尔曾试着敬证确的事情,但是当如看到 Unitab 具定后受到了军事打击。 重新作问那个之前的男人 暴力 酗酒 气



势汹汹的杀人犯。失望让何满腔强火,他知道什么是更好的生活但是完全不知道自己在做什么。他是马斯顿要干掉的第一个人。

哈维尔·艾斯库拉 Extended

验槽尔星墨西哥 * 也是 tutch被教员的男人 曾参加记反 抗军 当己當益猎人。



规据 - 麦克法兰-

农场主的。 罗女儿 未婚,受过良好教育 拥有 预善良之心,男女平等主义者。某种程 身上,她爱上了马斯顿,这在之后转化成一种 圣嗣的友谊。未来的某一天,她将继承麦克法 "农加成为农场主"

Mit eliwest lickens

6b 岁的旅行商人,很多人也许会认为他是一个来自维多利亚女皇时期的绅士,而实际上他只是一个合谋欺骗他人的小商贩。他操着一口英国口音,但是可以肯定的是他并非英国人。虽然他不是一个地切局底的恶人,但是也是一个罗嗦的行骗者。



Y

警长利·约翰逊 Marshalldig Mathson

50岁,惯世嫉俗,这个老男人是典型的南万绅士。 总话很讲究,但是慢慢被西瓜的压力击垮。他显露过 已经崩溃的孤象,但是仍旧努力保持着有静严的容姿。

Handon Richerts

50 岁,曾经是著名的枪手,但是如今已经放下 过去的声望,在墨西哥等看自己死期的到来。他顺 强国强大,但是有时会显出自负和爱炫耀的性格。





塞 Bedin

一个快四十岁的美陶男人,对金钱的极端欲望让他整个人都陷入了彻底的预输状态,拥要寻找宝藏是他现在的"职业"。

上控,中,古斯一一阿连德

53岁,有虐待倾向,墨西哥军队领导人。





性态。 Continuincentelle Senta

33 岁, 老军人。Allende 的副将, 充满野心没有原则,他知道自己必须 在战争中取胜,因为反抗军悬赏缉事 他的人头。

10130100000

19 岁,聪慧自胆识过人,非常情恨病朽的墨西哥,迫切希望拯救自己的家庭。出身于社会底层的家庭,本是一名教师,对生活抱有一丝过于美好的41种





It ish

26 岁,单劣的歹徒,带着浓整的爱尔兰口音。虽然口音和名字都很地域化,但是对于自己民族的传统完全不了解。酗酒、乱斗、抢劫,日子一团糟的酒鬼。

Kile in All in

30 岁、富有家庭之子,看起来站在农民一边,组建反抗军与 Allende 抗争。自负,最喜欢在人前演讲。



兰--- 范德林德

Outen Van Der Unde

45 岁左右、充满魅力、尝试游走于法律之外的足智多谋的男人。自我教育并且像一个"高贵的野蛮人"一样生活。 劫雷济贫,像一个可以

交配整个世界的人一样活着。但是慢慢的,他对现实的厌恶无法继续经营自己的"西部乌托邦",他开始明白自己已经无法再让坏人变为做善事的人,所以他到人姻稀少的山上和自己理解、尊敬的原住民一起生活。

艾徳路 罗斯 & 阿切尔 ・福特汉姆

Adgar Ross & Archer Fordham

两位美国联邦探员。罗斯 50 岁,当地政府的掌权者,只能看到所有人的缺点,爱自己刚刚得到的权力,认为自己是凌驾于法律之上的个体。阿切尔是罗斯的副手。





Trafessor Harold MacDougal

42 岁,那番大学人类学家,正 在写一本关于美国原住民和西部风

任与一本





宣尔 · 马斯顿 Alifyail Harston

windaniwarston

马斯顿的妻子,被联邦探员绑架,作为要探 马斯顿的人贯。是个坚强的女子,一心想要过平 黔的生活。



马斯顿的儿子,是一个喜欢读书的 孩子,和母亲一起被联邦探员绑架。与 父亲之简似乎因为什么有着一些腐倒。





Uncle Uncle

一直住在马斯顿的农场的老人,花白胡子,喝酒如命。并不是马斯顿的亲人,只是因为岁数大过村里的所有人,于是被大家称作大叔。在马斯顿塞儿被探员抓走后照顾农场,但是似乎照顾的不是太好。

在狂野的西部,你不但可以做 名孤胆英雄惩恶扬善,也能和好 为无所事事 策马扬鞭驰骋荒野。本作多人联机部分的独特魅力不在 合作,而是在于玩家释放自我,以冒险家的心态去结识新的同伴、去 探索你所不知道的西部。

FREE ROA

FREE ROAM 场景内的重要设施

传送点 (车轮)

传送茧地图内的任意区域或者反家在地图内标注的目的地

土陸寫(蒙面土匪)

经诉后可以触发解雇任务

多人比赛 (头做) 末助 (何号)

进入各种财政的计事模式

FREE ROAM (DER

Tips

● FREE NOAM 模式中。在 荒野進杀无辜不会被通缉:但 着是在村落附近劝武便很快会引 来警察的关系——哪怕你只是用 刀杀死一只煤人的粪。发金上升 董 \$1000、你就会成为全民公職。 等待你的将是来自囚而八方的赛 狂制裁。---

●队伍的队长(皇形标记)

在地田中标记的路线与目的地为 全队可见,颜色为蓝色。

●只有距离较近,你才会听 到其他玩家的语音通话。如果对 方是自己的队友、则不论距离多 远都可以进行语音交流。一

●马车最多可以搭载 6 名玩 家、1 人负责驾驶另外5 人乘坐。 和同伴一起上路会是非常有情趣 的体验师

= 尋找好友

按下JACK键,调出快捷 菜单后按。同日键切换至玩家 列表。此时如果好友已经在你 的 HEE HOAM内, 选中对方 发出激清便能将其拉入自己的队 伍, 如果玩家相互间处于不同的 HEE HOAM,则按下Y键/键/ 可以查看自己的好友名单并向对

方发出题请。

接受到撤请,根据提示选择 确定可以直接转入好友的 HEE +OAM, 注意及时存盘, 切换 HEE HOAM 时末保存的数据 会丢失。另外, 邀请也可以按下 S AH 键在 MULIPLAYEH中 **香香并接受。**

* 角色等级与解摄

在名人联机模式中, 玩家所 有可以赚取的经验值均以 XP 表 示, 则匪、杀人、楠猎动物或者 完成各种挑战都可以获得不等的 XP奖励。FREE HOAM内以及 各种比赛模式下获得的 XH 是共

通的,积攒一定数量便能升级, 最高 63 级、升满可以转生。

除了部分与挑战有关的称号 以外, 多人联机模式的所有可选 模式、角色 武器、马匹的解锁 都与玩家等级有关. 具体可以参 见后文的列表。

GANG HIDEOUTS 就是我 们确常说的侧框,它们是 HEE HOAM 模式下的主要任务,玩家 地只有在 REE ROAM 模

式才能体验和同伴合作则 灭敌人的快感。

具 体 来 说, GANG HIDEOUTS任务分布在地 图的不同地方,只要玩家 靠近, 地图中的敌人以 及目标就会被标明。除了

全部则入敌人, 有些任务还需要 **弓爆炸药或者搬运矿车。由于则** 匪任务所奖励的 X户颇为可观。 即使单人也能反复刷,所以非常 适合练级。



MAN, JOS MATA ANT BATTA NEW TOWN OF THE PARTY OF THE PART

SHOUTOUTS

●该模式下所有玩家都是你每 的敌人,任何移动或者开枪的动。 作都会在地图上暴露你的位置。

●和单机模式不同、虽然玩。 家可以发动死亡之職,但它并不同 能使他人的移动速度变慢。

●近距离下慎用死亡之業。 它更适合中距离发动。雕时利用。《找掩体也能出资制胜》

场景中的回复点补充死亡之暴可 以把握战局的优势。

●活用掩体并时刻保持隐秘 行动是取得高分的关键。根据对 手的远近切换武器,勤填弹极为

●拔枪对决时,翻滚或者寻

BANG SHOUTOUTS

TEAM DEATE MATCH, 所有玩家分为两队。地位 围中灰方为蓝色点。敌方为红色

in the ●避免擅闯开阔的地方。 意掌握队友的位置以分清哪里才: 是安全地带:

●该模式下的语音交流只会 **爬于队友之间,根互传递敌方信** 患有利于战局。

● GANG SHOOTOUTS 的关键 在干售一时间抢到高自己最近的 武器箱屋的高级武器、死亡后武 羅会恢复到歐认配置。

HOLD YOUR OWN

● HOLD YOUR OWN 模式会 特玩家分为两队、每队各有一个 箱子(以同等顏色标出)。

●玩家需要在队友的掩护下

前往敌方阵地的箱子抢装子,咸 功将敌人的袋子运送至我方的箱 子便得1分。後子如果在中途掉 落会被雷在原地。一般时间后会

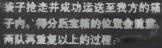
自动回到原有的箱子。



●除了抢夺装子的队 灵以外,其他人的任务便 是不断杀人以阻止敌人靠 近妻方的籍子。一旦袋子 被激人抢走。必须优先制 决运送袋子的目标。

GRAR THE RAG

- ●与 HOLD YOUR OWN 类似。 GRAS-THE-SAG 同样有玩家分为 所队、每队各有拥有一个箱子
- ●游戏开始后。她丽中会以 黄色点标注宝额的位置。 约半分 钟后,镜子便会出现在这个宝箱 内,玩家要赶在对方下手之前将。



●合作很重要、队友需要掩 節負責這遊樂子前两件。同選、 查稿出現后可以提供在掩体背后 業者前来捨存幾子的業人

> ●兼死散人居、为 方会在场景的另一个方 向重生,利用时间差可 以更从客地抢夺接子。 选择路线时别忘了可以 翻填抄近道。

GOLD RUSH

- GOLD RUSH 是本作多人 联机部分量热闹也是最混乱的一 个模式,游戏规则如字面意思一 样——淘金。
- ●在该模式下、所有玩家都是你的敌人。他们会以不同的额。 色在地關上被标明。
- ●一道闪电过后,所有的全 子会随机出现在场景内的不同角 落。捡夺离自己最近的金子并将。 其放入固定位置的箱子(黄色点 标明)即可得分。
- ●每个玩家在比赛中可以一 守株待兔,等待其他 次携带多个金子,但是携带金子 送过来再发动袭击。



的玩家在地图上也会被特殊标 聊,你可以通过观察其身体是否 发出金光来判断。

● GOLD RUSH 的口号是"先下手为强"。不过你也可以"以头脑取胜"。由于抢到金子后用于回收的箱子是不会改变位置的,所以你可以躲在箱子的附近守株待兔、等待其他玩家将金子送过来再发动袭击。

解锁与挑战列表(多人联机模式)

				等级解	镇		
-	7 / 1	CHARL FREE BOAM E		THE BOAR IS NOT	The state of the s	TAX IS IN	Mark At Adams
Buth	0	Catternan Knde	The state of the s	Sherpshooter	Greenhorn	E Senor	Free For A Matches Casual Game Gang Matches
2	150	Repeater Carbine	Geng Shooter Challenges	Hunter I	Dude	- Jones	THE TO A MULTIPLE CHEEK CHIEF CHIEF CHIEF
3	510	Throwing Knife(无挑战)	1	Survivient (Polgram		
4	1080	- DEBENG!	HYO Challenges	-	Tenderfoot	Lusitano Nag	-
5	1880	Volcan c	, Allo Crainings I	Lawbringer	Eq.(Lustrano reag	
F 6	2850	70.04.1	Shooteus Gold Rush Challenges	Calerta riger	Mail-order cowboy	T -	
7	4050		K i Streak			1	
	5480	Winchester Repeater	K i Street		Pestol		
8	7080	Schol a d Revolver	!	-	Short horn	Turkmen	
10	8910	SCUD, 4 G UBADIAM			Gringo	-	
11	10950		Grab The Beg	-	Journeyman	+	_
	-	Pump Action Shotlun	1 - 1	Outlaw >	Cowboy	-	
12	13290		Ki'l Streak II	Hunter II	Wrangler	-	-
13	15930	Springfreid R la	-	Sherpshooter	Burto		-
14	16870			Survivalist #	Frontiersman	-	
15	1 22110	Dynamite			Grist e heel		Hardcore Geng Game
16	25650		HYO Chailengen II		Forty-niner	_	
17	29490	Double Action Revolver	-	_	Old Timer		-
FB	33630	Sawed Off Shotgun		Lawbringer II	Long hom	- 1	
19	38070	-	Kill Death Ratio	-	Old hand	*	
20	42810	Rolling Black Rifle	•	_	Rust or		Hardcore Free For All
21	47850	_	Grab The Sag #	-	Outlaw		710000000000000000000000000000000000000
22	53190	Fire Bottle			Gunslinger	Cleveland Bay	
23	58830		·		Shoot st	-	
24	64770	Serni Autometic Pieto	1		Quick Draw	-	
25	71010		-	Outlaw I	Gun Shark	_	
28	77550	Serni Auto Shotgun	1	Ostuny I	4	-	
27	84390	Serie Auto Shortain	2.2.2.2		Sadman	-	*
28	B1530		Trickshot		Long reider	-	
		Carcano Rifle		-	Caborn	-	-
29	98570		Trickshot II	_	Road agent	-	
30	106710	-		-	Hold-up man	_	-
31	114810		Unatoppable I	_	Sandita	-	-
35	123270	Henry Repeater		-	Short-Trigger man		
33	132090		-		Hired killer	Hungaman Half -bred	-
34	141270		Revenge	-	Mercenary	-	-
35	150810	High Power P stol	-		Deputized	-	
36	160710	-		_	Ranger		-
37	170970	Double Barrel	-	*	Marshal	1	
38	181590	-	-	_	Judge&Jury	+ _ +	
39	192570		-		El Capitan	-	
	1		1			American Standard	
40	503910	Bolt Avtion Rifle	-	-	Colonel	bred	~
41	215610			Lawbringer itt	General		
42	227670			Lawbringer (1)	El Jefe	-	
43	240090	Evans Repeater			Searcher		
44	252870	CANA (ADMINE)	-			-	
45	266010				The Kid		
		Labdana (t)	Heavy Weapons 1		The Duke	-	
46	279510	LeMant Revolver			The Light	_	
47	293370		-		The Bad		
48	307590	-		-	The Good		
49	322170	Meuser Pistol			The Unforgiven		
50	337110	Buffalo Riffe		Pass Into Legend	The Legend	Bonzo	Veteran Gang Game Veteran Free For All

	1 - 3	
結生量	31	

)	L. L.E.	83.0	-2.	
E1 Sensor	1	1	1	1	- 1
Lucitano Nag	4	4	- 4	4	4
Turkmen	8	. 8	В	В	В
Cleveland Bey	22	11	11	11	11
Hungarian Half-bred	33	22	15	15	15
American Standard-bred	40	33	22	22	22
Bonzo	50	40	33	26	26
Buffelo	无法解锁	50	40	33	33
Albino Buffalo	无法解锁	无法解锁	50	40	37
Super Built	无法解锁	无法解锁	无法解键	50	42
Zebra Donkey	无法解锁	无法解锁	无法解锁	无去解键	50

PVP 武器挑战

多人联机模式中的所有武器除 Cattleman、匕首以及飞刀外都有不同的武器挑战,玩家可以通过下表加以确认。

			The same
	Shower of the discuss 18 of the A. 7 of A.Sh.	50	Talks.
	Shooter 成 Bag Same 模式内 有 1.25 下放人		
	Shooter 或 Beg Garne 模式内消灭 50 个敌人	100	Ī
	Shooter 或 Bag Game 模式内消灭 100 个敌人	150	
Repailer Carbine	Shooter 或 Bag Game 模式内埋头 25 个敌人	100	-
	Shooter 或 Bag Game 模式内煤头 50 个敌人	175	
	Shooter 亞 Bag Game 樹式內塊头 100 个放人	250	-
		R. Feperater	K-flat
	Shooter 或 Bag Garne 模式内消灭 25 个敌人	50	vila
	Shooter 或 Bag Game 模式内消灭 50 个敌人	100	
			_
	Shooter 或 Bag Game 模式内消灭 100 个敌人	150	
Volcarue Furtal	Shooter 虹 Bag Game 模式内爆头 25 个敌人	100	_
	Shooter 或 Bag Game 模式内增头 50 个敌人	175	-
	Shooter 競 Bag Game 模式內煙头 100 个敌人	250	-
	完成以上所有挑战 武器 Soiden Gun Tenture , 黄金粉件 1	本号 Volcanio	II. Her
	Shooter 蛭 Bag Garne 模式内消灭 25 个敌人	50	-
	Shooter 赋 Bag Garne 模式内消灭 50 个敌人	100	_
		150	
111	Shooter 蛟 Bag Garne 模式内消灭 100 个敌人	-	_
Winchester Repeater	Shooter 或 Bag Garne 模式内埋头 25 个敌人	100	-
	Shooter 蜕 Bag Game 模式内爆头 50 个数人	175	-
	Shooter 或 Bag Garne 模式内缚头 100 个敌人	250	-
	完成以上所有使战 武器 Golden Gun Texture (責全部件) 称号	Windoor 1	Nielde
	Shooter 號 Bag Garne 模式内消灭 25 个敌人	50	-
	Shooter 或 Bag Garne 模式内消灭 50 个敌人	100	-
	Shotter 或 Bag Garne 模式均消灭 100 个放人	150	_
Cababatal Baselina			
Schofield Revolver	Shooter 或 Bag Garna 模式内提头 25 个敌人	100	_
	Shooter 或 Bag Game 模式內埋头 50 个敌人	175	
	Shooter 或 Bag Game 模式内槽头 100 个敌人	250	
	完成以上所有挑放 武器 Gorden Gun Testure (黄金部件) 早号	Schotleld As	9451 F
	Shooter 或 Bag Game 模式内消灭 25 个敌人	50	-
	Shooter 或 Bag Game 模式内消灭 50 个敌人	100	_
	Shooter 或 Bag Game 模式内阱灭 100 个数人	150	_
Pump Action Shotgun	Shooter 或 Bag Game 模式內爆头 25 个敌人	100	
unip Action Sharger			
	Shooter 或 Bag Game 模式内爆头 50 个敌人	3.75	
	Shooter 號 Bag Game 模式内槽头 100 个敌人	250	
	完成以上所有挑批 政部 Golden Gun Texture 書金部件 時号	Pump Action	Congr
	Shooter 或 Bag Garne 模式内消灭 25 个敌人	50	
	Shooter 成 Bag Game 模式内消灭 50 个敌人	100	_
	Shooter 亚 Bag Game 模式内消灭 100 个敌人	150	
Springfield Rifle	Shooter 或 Bag Garne 模式內爆头 25 个敌人	100	_
Springirals livia		175	
	Shooter 或 Bag Game 模式内爆头 50 个敌人		
	Shooter 號 Bag Game 模式内爆头 100 个敌人	250	
	完成以上所有接股 武器 Golden Gun Texture 黄金粉件 称号	Springheid %	Her
	Shooter 或 Bag Garne 模式内消灭 25 个敌人	50	-
	Shooter 或 Bag Garne 模式内消灭 50 个敌人	100	-
	Shooter 或 Bag Garne 模式内消灭 100 个敌人	150	
Dynam te	Shooter 或 Bag Game 模式内御头 25 个敌人	100	-
	Shooter 或 Bag Game 模式内据头 50 个敌人	175	-
	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	250	
	Shooter 或 Bag Game 模式内煤头 100 个敌人		
	完成以上所有技能 武器 Gorden Gun Teraire 黄金超性 称号		3
	Shooter 或 Bag Game 模式内消灭 25 个敌人	50	-
	Shooter 或 Bag Game 模式内消灭 50 个敌人	100	-
	Shooter 建 Bag Game 模式内消灭 100 个敌人	150	-
Souble Action Revolver	Shooter 或 Bag Game 模式内爆头 25 个敌人	100	-
	Shooter 或 Bag Game 模式内爆头 50 个敌人	175	-
	Shooter 或 Bag Game 模式内爆头 100 个敌人	250	-
			Don
	完成以上所有挑选 武器 Golden Gan Teature (黄金包件) 株号	Drapte Dear	
	Shooter 或 Bag Game 模式内清灭 25 个敌人	50	_
Sawed Off Shotgun	Shooter 或 Bag Game 模式内消灭 50 个敌人	100	-
weeper our prougest	Shooter 或 Bag Game 模式内消灭 100 个敌人	150	-
	Shooter 或 Bag Game 模式内据头 25 个敌人	100	der

_	. o barrer			
				A
100 - C-100	Shooter 或 Beg Game 模式内爆头 50 个敌人	175		
Sawed OH Shotgun	Shooter 或 Bag Game 模式内爆头 100 个敌人	250	-	
	完成以上所有挑战 武器 Golden Gun Texture 黄金颜件) 軟号	Sawed Off	Shooter	
	Shooter 或 Bag Game 模式内消灭 25 个敌人	50		
	Shooter 蓝 Bag Game 模式内消灭 50 个敌人	100	-	
	Shooter 或 Bag Game 模式内消灭 100 个敌人	150	-	
Rolling Block Riffe	Shooter 建 Bag Game 模式内螺头 25 个敌人	100	-	
	Shooter 或 Beg Game 模式内增头 50 个数人	1 75	-	
	Shooter 或 Bag Game 模式内爆头 100 个敌人	250		
	完成4.1年有時故 武器 worder bun Texture 資金銀件 称号	Rolling Bloc	t Bully	ш
	Shooter 雙 Bag Game 模式内消灭 25 个敌人	50	_	
	Shooter 或 Bag Game 模式内消灭 50 个敌人	IDÓ	-	
	Shooter 或 Bag Game 模式内消灭 100 个敌人	150	_	
Fire Battle	Shooter 或 Bag Game 模式内煤头 25 个敌人	100	_	
- No marrie	Shooter 或 Bag Game 模式内得头 50 个敌人	175	-	
	Shooter 或 Bag Game 模式均馏头 100 个敌人	250		
	完成以上所有挑战 武器 Golden Gun Texture []	貴金部件)	称号	
	Pyro, Efficient Pyro, Horseman Summoner			
	Shooter 號 Bag Game 模式内孢天 25 个敌人	50		- 1
	Shooter 或 Bag Game 模式内消灭 50 个敌人	100	-	ш
	Shooter 號 Bag Garne 模式内点天 100 个敌人	150		ш
Semi Autometic Potol	Shooter 现 Bag Game 模式内细头 25 个敌人	100	-	
	Shooter 或 Bag Game 模式内爆头 50 个敌人	1 75		
	Shooter 或 Bag Game 模式内螺头 100 个敌人	250	_	
	完成以上所有挑战 武器 Golden Gun Texture ()	(种配金	称号	
	Semi Automatic Pieto ero			
	Shooter 或 Bag Game 模式内消灭 25 个敌人	50		
	Shooter 或 Bag Game 模式内消灭 50 个敌人	100		
	Shooter 或 Bag Girne 模式内,将灭 100 个敌人	150	-	
Semi Auto Shotgun	Shooter 或 Bag Game 模式内增头 25 个敌人	100	,	
	Shooter 或 Seg Game 模式内螺头 50 个粒人	175	-	
	Shooter 或 Bag Game 模式内爆头 100 个敌人	250	-	
	完成以上所有技術 武器 Golden Gun Texture ()	質賞即件)	,称号	
	Sem Auto Shotgunner			
	Shooter 或 Bag Game 權式內消灭 25 个敌人	50	1 -	
	IShooter 或 Bag Game 模式内消灭 50 个敌人	100	1 7	
	Shooter 或 Bag Game 模式内肯实 100 个敌人	150		
Carcano Rifte	Shooter 或 Bag Game 模式内螺头 25 个敌人	100	-	
	Shooter 號 Bag Garne 模式內帽头 50 个款人	175	-	
	Shooter 或 Bag Garne 模式内缚头 100 个放人	250	-	
		Carcano Kil	1	
	Shooter 或 Bag Game 模式内测灭 25 个飲人	100	-	
	(Shooter 豉 Bag Game 模式内消灭50 个敌人 Shooter 豉 Bag Game 模式内消灭100 个敌人	150		
Buffalo Rifle	Shooter 號 Bag Garre 模式內焊头 25 个敌人	100	-	
DOITED VALVE	Shooter 或 Bag Game 模式内爆头 50 个数人	175		1
	Shooter 並 Bag Gama 模式内爆头 100 个敌人	250		-
	完成以上所有挑战 政部 Golden Gan Tentura (資金部件)。 称可	-	ther	1
	Shooter 被 Bag Garne 模式内溴灭 25 个敌人	50		-
	Shooter 號 Bag Game 權式內消灭 50 个敌人	100	-	
	Shooter 總 Bag Garne 模式内消灭 100 个敌人	150	+	4
Henry Repeater	Shooter 或 Bag Game 模式内帽头 25 个敌人	100	-	
,	Shooter 或 Bag Garne 模式内缘头 50 个敌人	175	1	11
	Shooter 號 Bag Garne 模式内螺头 100 个敌人	250	1 -	
	完成te上所有模数 武器 Goiden Gan Texture 制金額体 称号	1	A.	1
	Shooter 亚 Bag Garne 模式内消灭 25 个放人	50	Ī -	
	Shooter 或 Bag Gerne 模式内消灭 50 个敌人	100	+	
	Shooter 或 Bag Garne 模式内消失 100 个敌人	150		
High Power Platol	Shooter 或 Bag Game 模式内理头 25 个敌人	100	d)-	
	Shooter 蛭 Bag Game 模式内帽头 50 个敌人	175	-	
	Shooter 或 Bag same 模式均爆头 100 个放人	250	-	
	完成以上所有技统 武器 Golden Gun Testure 資金部件 符号	High Power	Kiner	
je.	Shooter 或 Bag Game 模式内有 7 25 个敌人	50		20
	Shooter 或 Bag Game 模式内消灭 50 个敌人	100	-	1
	Shooter 或 Bag Game 模式内 有天 100 个敌人	150		
Double Barrel	Shooter 或 Bag Game 模式内缚头 25 个敌人	100	-	
	Shooter 並 Bag Game 模式内螺头 50 个敌人	175		1
	Shooter 並 Bag Game 模式內埋头 100 个敌人	250	-	i
	完成以上所有模式 武器 Golden am Texture 資金部件 称号	Double-Sar	et tiller	1
	Shooter 或 Bag Game 模式内消灭 25 个致人	50	-	2
	Shooter 或 Bag Garne 模式内消灭 50 个敌人	100	_	
	Shooter 返 Bag Game 模式内消灭 100 个敌人	150	-	1
Bolt Action Rifle	Shooter 或 Bag Game 模式內場头 25 个敌人	100	-	1
	Shooter 或 Bag Game 模式内埋头 50 个敌人	175	-	9 1
	Shooter 或 Bag Game 模式内焊头 100 个敌人	250	_	11
	完成以上所存款款 武器 Golden Gun Tecture 黄金粉件)称号		Assaulh	
	Shooter 或 Bag Game 模式内消灭 25 个敌人	50	-	
Evans Repeater	Shooter 或 Bag Garne 模式内消灭 50 个放人	100	-	
	Shooter 或 Bag Game 模式内消灭 100 个敌人	150	-	-
	Shooter 或 Bag Game 模式内爆头 25 个敌人	100	-	1

	Shooter 或 Sag Garne 模式內塊头 50 个敌人	175	
Evans Repeater	Shooter 號 Bag Game 模式內塊头 100 个敌人	250	-
	完成以上所有検故 武器 Golden Gun Testare 資金部件) 非号	Evers Resper	
	Shooter 或 Bag Game 模式内消灭 25 个敌人	50	-
	Shooter 或 Bag Game 模式内育灭 50 个敌人	100	
	Shooter 或 Bag Game 模式内背灭 100 个敌人	150	-
LeMat Revolver	Shooter 或 Bag Game 模式內塊头 25 个敌人	100	
	Shooter 或 Bag Game 模式內場头 50 个敌人	175	-
	Shooter 或 8ag Game 模式內爆头 100 个敌人	250	
	完成以上示有绕版 武器 Golden Gar Teature 黄金冠件 符号	LeMat Meartre	
	Shooter 或 Bag Game 模式内消灭 25 个敌人	50	
	Shooter 或 Bag Game 模式内背天 50 个放人	100	-
	Shooter 或 Bag Game 模式内消灭 100 个敌人	150	
Mauser Pistor	Shooter 或 Bag Game 模式內壤头 25 个敌人	100	-
	Shooter 或 Bag Game 模式內塊头 50 个敌人	175	
	Shooter 或 Bag Game 模式內場头 100 个敌人	250	-
	完成以上所有技战 发展 Golden Gun Testare 黄金额件。 称号	Mauser Murde	er .

	PVP挑战		
MARKET	内容是 求	34	波
	在 Shooter 模式首次进入前 3	Still Standing	50
	在 Shootout 模式 5 次进入前 3	Good Company	100
Eberton Challenge	在 Shootout 模式 20 次进入费 3	Top of the Crop	150
Shootout Challenge	在 Shootout 模式首次获得 MVP (得分最高)	A Winner is	50
	在 Shootaut 模式 5 次获得 MVP	Top of the Pie	100
	在 Shootout 模式 10 次获得 MVP	If It Moves I Kill II	150
	在 Gang Shootout 模式首次进入前 3	Gang Lieutenant	50
	在 Gang Shootout 模式 5 次进入前 3	Gang Leader	100
	在 Gang Shootous 模式 20 次进入前 3	Gang Boss	150
Gang Shootout Challenge	在 Gang Shootout 模式器次获得 NRVP 得分量高)	Tuam Pinyer	50
	在 Gang Shootout 模式 5 次获得 MVP	Head of the Class	100
	在 Gang Shootout 模式 10 次获得 MVP	First Round Draft	150
	在 Gang Shootout 模式失效的一队获得 MVP	The Ike Clanton Award	150
	在 Shootout 模式连杀 3 个人	Set Em Up	50
	在 Shootput 模式连条 5 个人	Knock Em Down	100
W 41 65 1 4	在 Shootout 模式连条 ? 个人	They Kept Coming	150
Kill Straak (在 Gang Shootout 模式连杀5个人	Doing Work	50
	在 Gang Shootout 模式连条 10 个人	Pulling Their Weight	100
	在 Jang Shootour 標式连条 15 个人	Just Get Outte The Way	150
·	在 Shootoul 構式中華局生存車 5 1	Star Player	150
Kill Death Ratio	在 Gang Shootout 模式中華競生存第 5 1	Shooting Star	150
	在 Hold Your Own 模式中最弱生存率 5 1	Bouncer	150
	在 Shootoul 模式中单局零孔性	F awless	150
	在 Gang Shootout 模式中单局零死亡	In the Closes	150
Unstoppable :	首次完成维局中央定胜负的一击	The Edge	50
	5次完成单局中决定胜负的 击	The Gloser	100
	20 太完成单局中办定胜负的一击	Cliff Hanger	150
	干神最后 个条死你的人	Hords a Grudge	50
	不死亡 连续 3 次子排冒后一个杀死综的人	Vindict ve	100
Revenge	不死亡 连续 5 次从曲伤状态章存下来	On L fe Support	50
	干掉最后一个条死你的人的马	Paste of Revenge	50
	杀死半空中的敌人	Circum Trickster	150
Trickshot 1	使用掩体杀死 25 个人	H de and Shoot	50
5	德国維殊基基 100 全人	Shy Gay	100

			_XP
Tr ckshot	使用掩体以首射杀死!个人	A ming is Overrated	150
	在马箭上杀死 10 个人	Horseback Fighter	50
Trickshot II	在马背上杀死 50 个人	Mounted Murderer	100
1	在马背上条死 100 个人	Equestr an K Her	150
1	成功运送1个装于	Package Delivered	50
	成功运送 15 个接子	Spec at De ivery	100
	成功运送 50 个接子	The Guy in Brown	150
	在 Hold Your Own 模式首次联胜	Tasted II	50
	在 Hold Your Own 模式 5次获胜	Hald (t	100
Hold Your Own I	在 Hold Your Own 模式 20 次获胜	Touched It	150
100 01111	成功抢夺10个袋子	Grabby Handa	50
	成功抢夺 25 个袋子	Bag Handler	100
	成功抢夺50个接干	Dirty Mittu	150
	成功抢夺75个接手	Beg Runner	200
	成功抢夺100个装于	Grubby Paws	250
	杀死5个运送袋子的敌人	Put em Dawn	50
		He d em Down	100
	条托 25 个运送袋子的敌人		150
	 	Kept em Down	
From M. G	单场比赛中战功运送3个袋子	+	50
Hold Your Own II	单场比赛中成功运送5个统子	Runner	100
	单场比赛中成功运送 7 个 袋子	Know Your Rose	150
	在Hotel Your Own模式获得MVP 等分最高	4	150
	在 Hold Toul Own 模式失败的一队获得 MVP	W de Lode	150
	便用刀杀死运送接子的人	Bag Stabber	150
	成功运送1个接子	Kept it Secret	50
	成功运送 15 个接于	Kept it Sale	100
	成功运送 50 个接子	Prec ous	150
	在 Grab The Bag 模式흡次發得胜利	Galden	50
	在 Grab The Bag 模式 5 次获得胜利	Solid Golden	100
Greb The Bag (在 Grab The Beg 模式 20 首次获得胜利		150
	成功抢夺10个接于	Muckraker	50
	成功抢夺 25 个接子	Sack Lunch	100
	短功抢夺50个装于	Kangaroo Sack	150
	成功抢夺 75 个接于	Tuam Bugger	200
	成功抢夺 100 个袋子	Gang Bagger	250
	兼死 5 个运送装于的敌人	Stopped A Few	50
	条 死 25 个运送装 子的敌人	Stopped A Lut	100
	杀死 75 个运送袋子的敌人	Stopped A Ton	150
Grab The Sag 8	单插比赛中威功运送 2 个缺于	Two To The Chest	50
Cires I've beg 4	单场比赛中成功运送 4 个袋子	The Forsaken	100
	单场比赛中成功运送 6 个线子	Gold Dropper	150
	在 Grab The Bag 模式获得 MVP (得分差高	The Minner	150
	在 Grab The Bog 植式失败的一队获得 MV	Cerpeibagger	150
	成功运送1个装子	Delivery Boy	50
	成功运送 15 个装子	Fleetfoot	100
	成功运送 50 个装于	Lode Searer	150
	成功运送 100 个桌子	Golden Boy	200
	在 Gold Rush 模式首次获得胜利	Forty-Niner	50
Cald Stub	在 Gold Rush 機式 5 次获得胜利	Scrooge	100
Gold Rush	在 Gold Rush 模式 20 首次获得胜利	Oremonger	150
	成功抢夺10个装于	Bagnabber	50
	成功批夺 25 个装于	Bagnabbit	100
	成功抢夺50个装于	Bagmaster	150
	成功抢夺 75 个装于	Sack Toucher	200
	成功抢夺100个接干	Proctolog st	250





	FREE ROAM 挑战		
姚叔名琳	丹容要求	XР	24
元料心物	· 杀死 5 只 1:京	250	Bird Watcher
	※死5只兔干	250	Externunator
Sharpshooter (ポル・スル丁 増头 10 个 NPC	250	Head Hot ower
our bancette. I		250	
	在火车上杀死5只飞雪		Mobile Bird Watcher
	使用死亡之限打神敌人的枪 10 次	250	Sharpshooter
	杀死 5 头爬	250	Surve Brawer
	杀死 5 只野狗	250	Conservationist
Huntar I	杀死5头猿,至少用刀杀死1只	250	Wolf Cyber
	·	250	The Mauled
	杀死5头霸舰	250	Hunter
	收集5余野甘油 (Wild Feverlew),	250	Wild Faver
	Hennigen s Steed Cholla Spring 周拉		101120 1 2.000
	收售6条沙漠就尾草 (Desert Sage)	250	Sage Advisor
	已有的除外 Gaptooth Ridge 周边	230	Sege Morrison
A	收集 4 朵乌蜡丹 (Rad Sage) 己有的	240	
Surv val at	除外,Rio Bravo 開边	250	Saga Bleeder
	收集 8 期仙人来 (Prickly Pear) 已有	45.0	
	的除外 Punta Orgu-lo 周边	250	Rayr Payra
	收集7票毛叶香草 (Wootly Blue		
	Curls) 已有的放外 Perdido 用边	250	i Survivalist
	完成 Pike a Basin 制度任务	250	Cow Lover
	完成 Fort Mercer 剛便任务	250	Shining Knight
	完成 Tumbleweed 剧性任务	250	Weed Wecker
	-	250	
Lawbringer	完成 Gaptooth 剛壓任务		Gold Their
	完成 Teeoro Azu 制度任务	250	Saphice
	完成 Twin Rocks 制度任务	250	Gernini
	完成 Noselida 副原任务	250	East Wound, Lawbring
	完成 Solomon's Folly 制度任务	250	Half-A-Baby
	达至4.4	250	Outtaw
utlawr -Public Enemy	达到最高通缉 10 次	250	On The Bun
	HENRY SON	250	Career Criminal
	實金达到 \$500	250	Bandito
Outlew -Bounty	黄金达到 51000	250	Reegade
	赏金达到 \$5000	250	Energy of the State
	在队友掩护下存活 3 分钟	250	
Outlaw 1 -Survival	在队友榜护下存活5分钟	250	Flueing Felan
	在以友播护下存活 7 分钟	250	Manue Militra Marris
	组建两人以上的队伍 且所有成员的		
	就会至少 \$1000		[Mitd Bunch]
	组建两人以上的队伍,且所有成员的		
Outlaw -Outlaw Gang	建全至少 \$2500	250	[Motley Crew]
	W F A		
	组造两人以上的队伍,且所有成员的	250	(Wild Bunch)
	競金至少 \$7500		
Outlaw -Public	杀死 1 个全民公验(最高通缉)	Deputy	
Energy Kill	杀死5个全民公敌(最高通道)	250	Sheriff
	杀死 25 个全民公徽(最高通缉)	250	Law Dog
	连杀3个全民公散(最高通缉)	250	Yellowbelly
Outlaw II -Public	连条5个全民公敌(最高通缉)	250	Remoraeless
Enemy Kill Strank	连条7个全民公敌(最高通缉)	250	Public Enemy #1
ELIMINA PILIS SCIENCE	在全民公散(最高遺壞)的状态下茶	200	Th. 0
	死另一个全民公敌	250	The Coward
	杀死5头触 至少用刀杀死1只	250	Spertan Survival
	寻找护杀死!只传说中的缝	250	Lycanthropist
Hunter	寻找并杀死!只传说中的野猪	250	Lord of the Files
, married H	寻找并杀死:只传说中的美洲的	250	Cat Ballyhoo

被維名奪	内容要求	ХP	斯 曼
	使用死亡之戰打掉两个不同人的帽子 (5.秒内完成)	250	Hat Trickster
Sharpehooter (I	使用死亡之職打掉1个人的帽子和枪(3 砂内完成)	250	Hauty Gunhand
	爆头杀死!只律熊	250	Bear Sterer
Sharpshooter II	骑在马背上打律他人的帽子	250	Hat Flyer
animpingotar (i	10 秒内杀死 3 种不同的动物	250	Master Sharpehoote
	收費 8 額块根耳利筋(Butterfly Wood) 己 有的除外 Diez Coronas 周边	250	Doc's Resisation
	收集 10 職婦為鼠尾草(Huveningbird) 忌有的除外 Tell Trees 開放	250	Saga Hoverer
Survivalias ()	收集 12 杂草原置量花(Prair e Poppy) 已有的除外、Great Plains 周边	250	Prairy Picker
	收集 15 順全茶磨子 (Golden Current), 己有的除外。Great Plains 開放	250	Golden Herbelist
	收售 10 杂聚言語 (Violat Snowdrop) 已有的除外 Tall Trees 周边	250	Master Survivalies
	一次不死完成 Pike's Basin 副复任务	250	Civil Servent
	一次不死完成 Nosanda 剛便任务	250	Deputy Lawman
Lewbringer (I	一次不死完成 Turnbleweed 副提任务	250	Lucky Lewbringer
	一次不死完成 Teatra Axx 副臣任务	250	Crimestopper
	一次不死完成 Gaptrooth Breach 制度任务	250	No Gun Needed
	24 小时内 (游戏内时间) 完成 Pike's Basin, Twin Rocks, Fort Marcer, Tumbleweed 副原任务	250	Masticas Justice
Lawbringer I	28 小时内(游戏内时间)一次不死 芜 皮 Pike s Beam Twin Rocks Fort Mercer, Turnblewood 制度任务	250	Master Lawbringer

能力挑战

以下挑战与玩家的能力等级有关,在HREE ROAM模式与多人比赛中均可累积,完成之后也有称号和 XP 奖励。

· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	一种程序	A Section	
Foot TravelerFlank 1	步行10英里		50
Foot Travaler-Rank 2	步行 50 英里	-	100
Foot Traveler-Rank 3	步行 100 英盟	VVanderer	150
Horse Traveler-Rank F	輪马 驴 牛30 英里	-	50
Horse Traveler-Rank 2	独马 御 牛150英重		100
Horse Traveler-Rank 3	騎马 P 牛300英意	Exprorer	150
Stagecoach Travelet-Rank 1	国 和 完美 20 美 美 美 国 国		50
Stagecoach Traveler Rank 2	驾驶马车行驶 25 英星	_	100
Stagecoach Travelor—Rank 3	驾驶马车行驶 250 英星	Pioneer	150
emming Award-Rank 1	排死 25 次	-	50
Larrening Award-Bank 1	揮死 50 次		100
Lamming Award-Rank 1	排死 100 次	Cloudwalker	150
Shotgun Travaler—Rank 1	驾驶双人马车行驶 2 英里		50
Shorgun Traveler-Rank 2	驾驶双人马车行驶 20 英里	_	100
Shotgun Traveler-Rank 3	驾驶双人马车行驶 200 英量	Shotgun	150
Stagecoach Trampler—Rank I	驾驶四人马车排飞 25 个人	-	50
Stagecoach Trampler-Flank 2	驾驶四人马车槽飞 50 个人	na-	100
Stagecoach Trampler-Rank 3	驾驶四人马车槽飞100个人	Bad Driver	150
Horse Trampler Rank 1	騎马禮 毛 25 个人	-	50
Horse Trampler—Rank 2	騎马擅飞50个人		100
Horse Trampter Rank 3	精马擅飞 100 个人	Trampler	150
High Roller—Rank 1	標證 25 次	- 1	50
High Roller Rank 2	配液 50 次		100
High Roller-Rank 3	翻波 100 次	Drzzy	150

AND SPECIAL



4	取得方法	77
That Government Boy	完成任务 "Exodus in America"	10
Land of Opportunity	完成任务 "The Assault on Fort Mercer"	30
Sons of Mexico	完成任务 "The Gates of El Presidio"	40
No More Fancy Words	完成任务 "An Appointed Time"	20
The Benefits of Civilization	完成任务 "And the Truth Will Set You Free"	90
A Savage Soul	完成任务 "At Home with Dutch"	10
Into the Sunset	完成任务 "The Last Enemy That Shall Be Destroyed"	100
Nurture or Nature?	完成陌生人任务 "Remember My Family"	50
Austin Overpowered	单人游戏中完成 Twin Rocks、Pike's Basin 和 Gaptooth Breach 的帮派寫点任务(HiDEOUT)	25
Evil Spirits	在单人游戏中完成 TUMBLEWEED 和 Tesoro Azul 的积派第点任务 (HIDEOUT)	25
Instinto Asesino	单人游戏中完成 Fort Mercer 和 Nosalida 的帮派寫点任务(HIDEOUT)	25
Bearly Legal	杀死 18 只熊并剥取素材	5
positi rođen	驯服全部三种三星马 (Kentucky Saddler, American Standardbred Hungarian Half-bred), 驯服后会有商店出	
Buckin' Awesome		10
0.15	现可购买新商品的提示	20
Bullsaye	在任意游戏模式中爆头数景计达到 250	20
Clemency Pays	活捉一个通缉犯	10
Dastardly	用套索套住一个女人,绑起来,放到铁轨上并目睹她被火车压死	5
Exquisite Taste	在武器商店购买一种稀有武器	10
Fightin' Around the World	单人游戏中 在每个酒吧用近身攻击击倒一个人	5
Friends in High Places	单人游戏中 用赦免信 (PARDON LETTER) 解除自己身上超过 5000 美元的通缉赏金	10
Frontiersman	在单人游戏中的任何一个挑战 (CHALLENGE) 中达到传奇等级 (10 级 LEGENDARY RANK)	20
C-14 M-4-4	在单人游戏中 在一个战斗任务中获得金牌(Gold Medal)在 STATS 的 MISSION 栏中可以看到评价. 爆头率、	25
Gold Medal	完成时间和命中率三个条件均达到标准才能获得金牌	62
He Cleans Up Well)	获得 ELEGANT SUIT	10
	在单人游戏中躺着 Hungarian Half-Bred 马躲过美国青长 (US Marahals) 的通缉 需要达到一定的通缉赏金	
Heading South on a White Bron	然后在美国区域内的荒野上转圈 随机出现的追你的执法者可能是美国青长,	5
High Roller	在扑克迷你游戏(Poker)的一局中赢得超过 2000 的第码	10
In a Hail of Bultets		20
	在任何游戏模式下使用手枪或左轮累计杀死 500 个敌人	20
Long Arm of Marston	在任何游戏模式下使用步枪或霰弹枪累计杀死 500 个敌人	
Man of Honor Chivalry s Dead	达到最高声望等级(FAME) 达到最高或最低荣誉等级(HONOR)	25
Manifest Destiny	在单人模式中杀死 GREAT PLAINS 的所有南美野牛(BUFFALO) 不会刷新的出来 都杀掉	5
More than a Fistful	在单人模式中总共赚取 10000 美元	10
Mowing Them Down	在任何游戏模式中使用加特林机枪杀死 500 人	20
No Dice	不失掉一个骰子的前提下赢得一次大话骰子 (LIAR'S DICE) 迷你游戏	10
On the Trail of de Vaca	在单人游戏中发现地图上的所有区域 在 STATS 中可以查着三个大区内区域发现情况 在所有商店购买地图井使用就好了	10
Redeemed	在单人游戏中达成 100% 完成率	100
Spurred to Victory	不在马栓上更换新马的前提下完成 20 个主线任务	10
Strange Things are Afoot		10
	完成一个陌生人任务(STRANGER)	
People are Still Strange	完成 15 个陌生人任务(STRANGER)	2.5
The Gunslinger	使用专家瞄准模式(EXPERT)将敌人爆头(OPTION 的 CONFIG 中将 TARGETING MODE 调成 EXPERT)	5
Unnatural Selection	在任何游戏模式中杀过所有种类的动物	20
What About Hand Grenades?	在丢马蹄铁(HORSESHOES)迷你游戏中套中一次铁标杆	10
	以下为只有在线模式中才能开启的奖杯	
Go Team(在公开的基于组队制的多人竞赛游戏中让自己的队伍连续获胜 4 次	20
Have Gun Will Travel	在公开的 FREE ROAM 房间中一次性完成所有歹徒窝点任务(HIDEOUT) 不能換房间	20
H.1 the Trad	在公开的 FREE ROAM 房间中早上日出后从 BLACKWATER 出发 在晚上日落前赶到 ESCALERA	10
	在多人模式中达到最高等级 50 级。单人技术高的话可以去刷 Twin Rocks 的 Gang Hideout 一次最快 1 分钟	
How the West Was Won	多点可以拿 2000 多经验(注意连击和时间) 多人的话推荐 Pike's Basin 的 Gang Hideput, 2 人的话最快 2	20
	分 37 秒一人可以拿 1800 多经验另一人可以拿 1600 多经验。	
	在公开的 FREE ROAM 房间中 通缉等级达到全民公敌 (PUBLIC ENEMY 1000 赏金),之后坚持 10 分钟并成	
Most Wanted	功摆脱通缉、找一个房间守口比较容易实现,推荐在地图右上角的 Black water 带梯子的房顶上(在单人模 式记录点的正对面的那家店)。	10
Red Dead Rockstar	在公开的多人游戏中杀死一个 Rosekstar 员工或杀死一个拥有此成就的人	10
	+ 111111 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	10
Posse Up!	在多人模式中建立一个团队(POSSE)并加满团队成员(包括自己在内总共 8 个人)	10
	在公开的 FREE ROAM 房间中的一次帮派窝点任务中助攻 10 次。这个需要和其他玩家配合 要拿成就的玩家	
(C) .1 E	对着敌人先开一枪(别打死)然后另一个玩家再把其杀死,先开枪的玩家得到 2 分算是成功一次,推荐地图	10
Slow on the Draw	方下方 Tesoro Azul 的 Geng Hideout 安宝成	
Slow on the Uraw	右下方 Tesoro Azul 的 Gang Hideout 来完成。 在在多人模式中,进入公开的 FREE ROAM 房间,按 back 键选 "Free For All Matches"模式后连续赢得二场	



单机流程部分

操作详解

这类游戏的操作其实大同小界,不过本作由于是动作射击类是,在操作中有一个翻滚的设定,可以躲避掉散人的大部分攻击。 翻滚在游戏中还是占了比较大的比重,无论是单机还是两战,翻滚都是一个必须掌握的课题。简单说来,游戏的操作比较接近《使命召唤》的手墓,相比《杀戮地带2》的操作来说,真的是要"轻松"许多呢。而且类似"一幢视角旋转"和 寅"的设定,真的是非常便建。可见制作小组在操作这方面还是下了不少苦功啊。

S CUTEMZATION

CFE Ster beneben - - Bank

系统介绍

战役模式

战役模式(CAMPAIGN),是游戏中的主要模式,而且全部的任务可以支持4个玩家联机,当然也可以线下分屏作战。战役模式并没有直接显示在菜单中,玩家需要手动设置一下。进入游戏后先选择链接方式(CONNECTON TYPE),随后更改成为OFFLINE,再进入游戏后就是单人模式了。如果要分屏对战,那么接上另一个手柄即可。



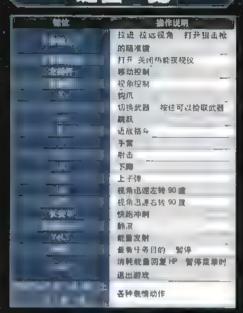
难度的选择

建议元家从 NORMAL 难度开始, 因为难度的高低直接影响到关卡中武器的数量以及 VS 的数量, 所以技术不好的玩家千万别繼續, 到了馬朔没有武器的话, 会是件非常头痛的事。至于 HAND 难度, 推荐给那些射击游戏高手们。

地图的开启

在游戏中的地图并不是一开始就有的,玩家在前进时会找到一些长条形的罐子,这些罐子就是本片区域的地图开启装置。需要注意的是,这种地图籍都有一定的有效范围,如果超出了范围,那么地图还是一片漆黑。开启后同时可以回复500点BGAUGE值,当玩家死亡时,也可以选择从地图稻旁边重生。俗话说"知彼知己百战不殆",在游戏中地图可是至关重要的一环,千万别在没有地图的情况下盲目进攻。

键位一览



B-GAUGE

日 GAUGE 就是生命槽下方的盛槽。每 死亡一次都会消耗 500 点。消耗殆尽的话 见游戏结束。开启场景中的地图箱都会回 复 500 点。



من بالقارقان

素急处理

所谓的紧急处理就是回复既家的体力。 在游戏中杀掉怪物后可以获得黄色的球状 物体,可以增加屏幕上方的环形槽。

当 P 養消減时,可以按住 START 集急 回复体力,在 BOSS 战时一定要活用。不过 套回复时,玩家并没有无敌时间,所以要尽 可能地拉开距离后再回复。游戏中还有一 种无禁能量提供装置,只要靠近的话,屏幕 上方的环形模就会自动增长,最高为 9999。 游戏后期有机关可以使用大型对舰主炮,一 次会消费 500 的能量,需要特别注意一下。

换装设定

将游戏通关一次后就可以使用这个功 能.具体方法是在 My Page 菜单中任选一 个角色,随后在调整角色细节时,左侧会出 现 Preset Modle 洗項, 之后更換單可。有 些服裝需要在游戏中完成特定的条件后才 能开启 具体温贝后文。

特别注意

关于游戏中记录点的设计方面,感觉 制作小组在这方面有很大的疏忽。首先每 一个 EPISODE 分为好几个章, 而在这些 童中又分为好几节,每一章最后都会有 BOSS等待着玩家。如果在BOSS 战中 GAME OVER的话,那么这章就算没有通 讨,继续游戏的话会从章节的最初开始,这 样挑战起来的话非常消耗时间,相信已经把 单机通关了的玩家一定在3 3 这里折腾了 很久吧。

武器介绍

普通枪械

机枪 (開開

每一类任务开始时的默认武器。弹数多。 射程较远,但是成力比较低。对付普通的来哭 侧是非常好用。一旦遇到大型怪物或者机械单 台之类的敌人就不太好使了。该武器在游戏中 子弹极为宫楼,基本上算是相当于无限使用的 武器了。机枪的后座力连续性很强,长时间接 着不敢会使枪口严重上跳。注意节奏。

無弾抢 (SHOTGUN)

霍弹枪是游戏中的主力武器之一。虽然 弹药比较少,而且射程非常有限。近身时霖 弹枪的威力巨大,可以一击击飞着通敌人,在 场景比较狭小的地方能发撑巨大作用,而且

拿著它对付款人 VS 也是绰绰有余。由于震 弹枪是单发的、玩家在开枪前再要瞄准好了。 機密性 (8)16

射理极远、成力也非常大、缺点自然就是 羞量太少,而且子弹更少。 对付人形敌人爆 头有一者必杀的效果, 远距离支援作战时十 分好用。看击枪在关卡中实在是太少、不能 作为主攻武器使用。

火御波射器 (BOCKETLING

游戏中单发成力量大的武器,射程也足 **够远。在对付大型敌人和厚实的炮台时有绝** 对优势。但是每关该武器的数量却很少,玩 家需要好好活用。

VS 专用重型机枪

除了上述介绍的人用武器外,每种武 器还有可供 VS 使用的重型版本。这些武 器威力更大,更有甚者例如消耗能量的电 浆铜击枪,配合 VS 简直就是无往不前。 VS 用的武器可以拆卸,不过拿着 VS 用重 型武器的时候移动速度会大大降低,而且 开枪时的后座力惊人。VS 用熏型霰弹枪 的扩散面积更大,而且威力与射程都提升 了几个档次: VS 用量型狙击枪威力可以 说是游戏中第一高的,缺点是上弹速度非 常楊:VS用重型冲击锥和光束刀是近身 格斗专用武器, 威力巨大, 对付一些轻型 VS 能够直接秒杀, VS 用重型诱导雷武器 包括导弹与火箭弹, 前者数量不多, 可以发射 6 枚导弹,后者与人用火箭筒 个性质。特別注意 VS 的武器是分左右手 的,也就是说可以同时开火,这样威力自然 就成了双倍了。

关于武器强化

游戏中并没有武器强化汉个概念,要 获得强力的武器必须依靠抽奖来获得,抽 奖在 My Hage 的角色编辑画面中按 Y 键, - 次消耗 2000 点。升级后的武器在外观 上会有极大的区别,而且各项数值都会得 到提升,



投掷类武器

手振弾 (main and

标准配备的炸弹,扔出后数秒钟爆炸。 虽然距离比较近、但成力还算可以,而且数 置较多,可以在敌人多的时候使用。另外手 榴弹也可以对付一些轻型 VS. 一般 3 ~ 4 个 即可轻松搞定。

粘性手雪(GUM GRENAGE)

扔出后会粘在敌人身上的炸弹,由于扔出 的距离较近, 所以适合近身对抗一些行动比较 缓慢的大型敌人,总的来说威力还算不错。对 付怪物的时候非常好用,瞒着其黄色的弱点都 位粘一颗炸弹上去,敌人就怎么也能不掉了。



飞碟手槽弹 (BISK GRENADE)

等以做飞楼~~样扔出去的手雪,更高等 常远而且可以和粘性手雷一样粘在敌人身 上、是游戏中最好用的手雷之一。飞盘手楣 弹数量比较少。在游戏中可是抢手货,手雪 扔出以后还可以射枪射击让它提前爆炸。

分会手物列(BUMMY BREMARE)

如果看过《高达》的玩家一定会对这种 武器印象深刻。该手雷的作用就和高达量的 仿真气囊一样、抛出后会迅速膨胀变成一个 和自己外贸差不多的气球状物体,可以有效 的迷惑敌人,并且被击中后还能爆炸。另外,

手雪形成的假人还能显示在雪达上。 实际上这种手雷在游戏中不怎么好 用,只能起到迷惑敌人的作用。(

电室手模弹 (PIP\$#A BBEM

有些类似其他游戏中的闪光雷。 扔出后会让爆炸范围内的敌人暂时失 去行动能力,任你鱼肉。这种手雷在游 戏中更为稀少。无论对付人形敌人还是 VS,都能发挥出很好的牵制作用。

单机流程攻略

途: 正篇的流程玻璃以 NORMAL 建度为准

EPISODE 1

1-1

首先当然是让玩家先熟悉操作。所有枪的子弹都是无限的所以玩家可以雕意练习到熟练为止。 练习后跟着队友前进到达指定地点即可,图中会有几个怪物,玩家正好试手,路上有地雷可以捡取。 在爬岩壁的时候先用钩爪抓住墙壁边缘,雕后按跳跃锁就能飞上去了。众人在穿越雪山后到达了一片森林,正当部队准备着陆之时怪物突然杀出损伤惨重,无奈之下只能强行让部队在河中降落。在欣赏完精彩的过场动画之后,游戏正式开始。

一这一关也基本就是训练关卡、让玩家熟悉各种操作和基础的武器性能。怪物不怎么强。而且不太会主动攻击。在队友的帮助下,前进非常顺利,队友的 AI 还算可以。在穿过灌木丛来到开阔地后,接到队长的汇合命令。随后一只体型巨大的怪物会从后方突袭,此时不必硬拼,侧在地上的 VS 上一有一挺火神炮可以卸下来,扛着它火力倩增,比于上的小机枪赛多了。怪物体型巨大动作缓慢,没什么有威胁的招致,只要拉开距离用手上的火神扫射就行了,每个怪物身上都有明显的橘黄色部位,这





些地方就是它的弱点所在,只有攻击弱点才能对怪"。 物造成大伤害,干掉怪物后继续向前推进。

任务刚刚完成还没来得及休息。敌人的老大带着一群杂兵们前来增援了,无奈只能拼个你死我活了。推荐先退回到山洞里找狙击枪与霰弹枪。一远一近搭配得当的话,消灭杂兵可谓是易如反掌。惟一需要注意的是,这些杂兵会去重新启动刚才被我们控制住的装置,而且杂兵会无限出现。所以我们要在1分30秒内坚守这些装置,时间到后全装置控制的话就过关了。在欣赏过场的时候也别放松了,食突然出现的QTE,要是没按对的话,队友会挂掉。到达上方的平台后,第一章结束。

1.7



到达平台上方后,会確见一些事情讨厌的管 物。地图一定要开启,不然很容易迷路,顕著队友 来到课布处会有几个移动非常快速的怪物出现,干 掉后爬上岩壁继续前进,前方有一把紫弹枪,建议 拿上。在河流前会碰见第一章中见过的中型 BOSS。 用霰弹枪打其弱点都位两下下就能打断它的手臂。 快到达任务目的地的时候会出现一个圆形怪物,它 的弱点在背后,绕到背后拿窗弹枪解决吧。

隐藏区域

穿过大门后到达新的场景。这边都是敌人的 调量,先用霍弹枪上楼清理掉敌人,然后可以搞到 一台 VS, 开着它干掉杂兵就很简单了, 敌人的炮 台很厉害要小心,不要忘记及时的修理 VS。全部 **干掉后马上开启下方的地图箱通过大门。继续压** 制敌人聚点的任务,到达这里的时候 VS 应该已经 消耗殆尽了。把仅有的子弹送给几个炮台后就需要消 慢慢开路前进了。建筑物内环境复杂炮台又很多。 一定不要一个人冲的太猛,稳扎稳打一个个消灭炮 台,没皇了就赶紧找个地方回复,不要硬拼。开启 3 个地图籍后就可以通过大桥了,任务告一段落。 接下来玩家需要驾驶 VS 突破大桥, VS 虽然很强 但也不是无敌的。一定要注意及时的修理。玩家手 里有 4 个放电子常,这是对付敌人 VS 的利器,可 以封住 VS 的行动。如果不小心自己的 VS 报销了 的话,平台下方还有火箭发射器与盾牌,这里敌人 VS 数量非常多,依然要小心谨慎的突破,全灭敌人 后过关。80SS 体型巨大不过实力却很弱。基本上 只有一个放电攻击可以伤到玩家,只要保持距离的 话,BOSS 对玩家一点威胁都没有。VS 身上的机枪 是非常强力的武器。拆下来对着 BOSS 的脚打,她 图下方还能找到火箭发射器,这个 BOSS 简直就是 续一路杀过来的玩家发泄用的。



EPISODE 2

3 5 1 - 1 - 1 - 1 - 1 11 x 25 1 . . . 开始各个位 "走" " 要约 丁 11, 7 5 7 7 1 Transfer to 1 1 0 1 7 1 1 1 No he At . , , 320 a ' m a . . . & I no good on the 製器 "特生" 气。 "主" 。 Total Control of the x, the terms of th sy . The state of the state of



An ex



. - - - - - - -The second second second

ます・・こまが生き 解中VS 長申為 e · 楼上还太完全和《新绅发前总异也 一一生主证 4分4个; 零乃成很大的麻烦。 作成 TE 大 使倒得而的话令使文部

さいす いいま かいまっか、お他的は死。 7 · " " " " / " · " · 一般主做的。* " 上掉一 一点 3 km / 下标, 下下 " A 会



EPISODE 3

本关一上来就会在沙漠中遭遇一只巨型 BOSS,而且它会慢慢吞掉列车。我们的任务就是死 時,请拿上各种重型装备吧。狙击枪、火箭发射器 以及 VS 上的各种大型武器,普通小机枪请毫不到 咖地扔掉吧。跑到列车的后两段处不久后,BOSS 会突然从沙漠中钻出来,然后张开大嘴飞扑而来 这时候不要胡乱开枪,等 80SS 嘴巴张到最大时,金 霧出嘴中的黃色弱点,这时候再照着弱点猛攻,不 高地東击弱点就能把 BOSS 逼退。再反复战斗一种 制何屬金收到獨美官的撤退命令,随后直接上直升 机选购,本关键这一场 BOSS 战后就结束了



又是一上来就遭到敌人的袭击。赶紧找到掉 字躲藏吧。由于场景开阔而且敌人有大量狙击 半在房頂蹲点,正面攻击无疑是以劈击石、玩歌 需要小心前进慢慢清理掉这些讨厌的狙击手。训 新清弱敌人的兵力。后期会有两个怪物乱人,罪 順在應部和头頂。可以躲在车厢里用廻击枪安全

本关特迎来游戏到现在为止难度的最高的 可以用变态来形容了。前半部分很简单,只要则 在车头的小房间里用强击枪解决掉所有的敌人 就行了。后半部分就到敌人的火车上就非常麻

> 頁了。一上来先干掉几个杂兵,路 上的 VS 也务必要拿下,前面有两 门大炮需要用 VS 上的机枪搞定 所以弹药要节约一些。在第一 地图箱处可以补绘到 400 发子弹 前进到第二个地图箱时需要用钩 爪飞到另一个另车上开启地围箱 **随后返回, 注意返回的时候要用钩** 爪抓住 VS。来回的时候一定注意 别被列车上的栏杆碰到,碰到就会 蜂克。小心雪蘭 VS 跃上车顶, 看

见大炮时不要前冲,因为不靠近它就不会开炮 所以远距离用机枪摧毁才是明智的选择。第二 一大炮也可以用同样的方法搞定,只要一搞定大 趣,接下来就非常简单了,前面有飞行器可以坐 还制完控制宣后进入 BOSS 副

BOSS 战就是在沙漠中的那只巨型怪物。控 嗣室里可以看见左右两侧有 2 个液压装置, 这是 灰火器同时也可以为列车回复 년, 着火的时候 记得从炮塔下来灭火。上方的炮塔前蝶两侧都 有液压装置,这是控制炮塔旋转用的,启动一次 就可以業務 90 度, 比起手动来说快很多, 一定要 活用。炮塔后面是弹药装填装置、启动后装填弹 药的工作就会全部自动完成,我们只要想办法对 付BOSS 就好。BOSS 身上的弱点很明显,黄色 前球状部位,每个部位能打两次,两侧都有。全 部打掉后一定要保持列车的 坤 在一半以上。此 时系统会提示"最后一击(One More Shot) 而 BOSS 会在列车后面长大嘴巴,看见后马上去 调整渣压装置, 把炮口对着 BOSS 嘴巴里的黄色 領点。李动是肯定来不及的。如果在这里 GAME OVER 的话。一切都得从头来过。一小时的努力会 瞬间化为淳云。一定要注意。顺便吐槽下关卡设 计者。一旦死亡是从头来过的,太令人发指了 孝道是问做了洛克人的前辈们致敬么。 列车旁 边还有两挺重机枪,联机时同伴可以用,单人的 話就沒什么用了

EPISODE 4

4-1

画面又回到了冰天雪地,但这欠众人要面 对的是火山爆发。从牢房中出来后只有一把手 枪,所以就不要逞强了,让队友冲锋吧。在牢房 中可以搞到一把威力巨大的霰弹枪、马枪换炮以 后实力工刻就是质的提升。采到最底层时要格 外注意,这里的有一个机枪塔和一架手持光剑 的 VS、先站在楼梯上用机枪破坏炮台、下去见到 VS 后乌上扔卡雷让其麻痹,然后换上霰弹枪狂 轰。稍微有点间歇的话就看被光刻砍到的首能, 而且这东西有种掉玩家的实力。下水道会出现 种长得像章鱼的怪物,会放电攻击玩家,跷起 来就能回避。当它抓住周伴时对其黄色的弱点 部位猛攻,就能快速地消灭它。此处有大量的敌 人 VS,而且桥上还有 4 个并列的炮台,对付起来 并不容易。不过注意看《个炮台上方都有控制 装置,所以干掉那些控制装置就能破坏炮台了。 小心前进后驾驶 VS 全灭敌人。



4-2

这藝的任务是控制 6 个地图箱,他们分散在飞船的周围,按照地图上的提示一个一个来就行,图中有几个敌人的 vs. 用火箭发射器搞定。稳扎稳打即可,设什么难度。潜水艇抢夺战中会育一架机枪威胁玩家,潜艇中出现的敌人全部用霰弹枪解决吧。最后一个地图箱

压制完毕后潜艇会开始慢慢驶离港口,这时候会有敌人扑过来阻挠,换上重型武器扫射吧。



4-3

一开始在海滩冲锋的时候不要从正面走,从上的另一侧绕过去。前方一台倒在地上的 vs 在肩上有人箭炮,拿在手里。发即可搞定炮台和敌人的 vs。前进"10处会出现一台 vs.直接扔4个年霉正好能全部灭掉,然后把碉堡里的杂兵清光就行了。开启4个地图箱后任务结束,注意第一个地图箱在海滩附近的一个小碉堡里,非常容易找不到。防御敌人的进攻时多运用火箭发射器可以轻松很多。

4-4

本关场景非常大、而且敌人很难嫌。放电的屏蔽门需要打开上方的电闸才能通过、远处的一个蜘蛛一样的怪物要先攻击脚陷,然后再靠近用重型武器干掉。 vs 推荐用重型机枪打,解除全部的电闸门后进入下方的大门内。进入大门后先是一场比较简单的杂兵战,过后平台上会落下一部 vs. 把所有手雷都招呼给它吧,手雷仍无后补几枪即可干掉。到达山洞后先去上方驾驶上 vs. 远处高垮上有一个发射火箭弹的敌人要先手掉,不能让他破坏了 vs。 跳下却中会碰见很多水生怪物,有两条龙一样的怪物非常麻烦,弱点在他们的背上需要站到高处来打,这里子弹可能不够用,不过下方平台有一把重机枪可以用来补给。干掉后继续前进、到达第一道水门处会突然出现3台 vs. 最好把自己的 vs 保住让以友冲锋吸引火力. 玩家则在后面扫射,

过了这里目的地也就不远了。

进入工厂后我们的任务是把大桥放下来,向着塔顶前进,这里有敌人的 vs 和炮台,要小心。到达顶楼后可以取到一架飞打 vs.驾驶它飞到大桥控制装置前会出现3部敌人的飞行 vs.消灭敌人扫除路障后降落至大桥启动装置。之后开启电梯本章结束。



4-5

又是零內的压制战斗,狭小的场景,于是我们又拿出醫弹枪开路。不过子弹不是很富裕,不要浪费。在地图稍周围有4个容器里装着怪物,建议先消灭怪物再去开地图箱,不然4只怪物一起出现在那么狭小的场景中可不太好对付。一路进攻到第一层,电梯前会出现2只怪物。它们不会进攻,抗家可以依靠装甲的优势快跑冲过去,引诱它们攻击,寻找机会绕背后攻击它们的弱点配位。开启最下层的电梯需要占领所有控制装置,杀光所有杂兵就行了。JOSS 战是水下的潜艇,这UOSS 的皮不是一般的厚啊,必须用重型武器对付,什么火箭筒和榴弹枪的统统上吧。场景大武器多,干掉它只是时间问题。



EPISODE 5

□ 赦舰上的炮塔和 VS 很多, 抢夺敌人的战舰时要非常小心, 火箭筒不能演奏了, 一定得用在刀刃上。普通的炮台一发就能搞定, 両 VS 需要 2 发。推荐从战舰的左侧发起进攻, 然后绕到后面开启大门即可完成任务。压制战舰大多都是



室内战,于是霰弹枪与火箭弹就是拥有绝对优势的武器了,但要注意火箭弹炸的太近的话可能会伤到自己。成功压制完两个控制装置后要坚持1分30秒,敢人的装甲兵会大批出现,拉开距离用火箭炮轰吧,时间到后自动过关,本章结束。

5-2

一开始后迅速前往上方的平台,第一时间把意复射导弹的飞机干下来,这次的任务是防守住最下方的大门不被敌人控制,所以看见载人的直升机时得立刻用重型机枪打下来。听见警报后不用管直升机,直接飞奔到大门处防守,时间一到后自动过关。接下来先利用两个回复能量的装置把黄色的能量槽攒到 9999,平台上的主炮等发射一次需要消耗 500 的能量。巨大的蜘蛛形0SS 很简单,只要对准它长脚处的弱点部位猛顽啊可,或击到一定程度以后它会把头凑到主炮前,于是用主炮零距离轰吧,干掉后本节输来。

刚刚干掉大蜘蛛, 教方的军舰就来了, 我们还是利用主炮对付它。首先敌舰会慢慢靠过来, 这时候先别用主炮攻击, 而是用两端的重型, 武器攻击敌舰的主炮, 要小心被敌人的主炮打到, 会被一击必杀的。干掉敌人的主炮以后敌, 就没什么威胁了, 这回换上主炮开始虐它吧。" 性意敌舰的前后舰翼只有主炮才能打断。推毁一侧的舰翼后换一个方向继续, 这时候敌舰的



主炮会复活,不过这回不用换武器了,直接主炮对主炮吧,与此同时,敌人大量 VS 和直升机都会在我方舰艇上出现,这时候我们在主炮里是最安全的,换别的武器反而不一定好打了。等再次干掉敌舰主炮后,剩下的就是一些饭后甜点不。最后一段任务要抢夺敌舰的控制装置,

同时还要保护我方军舰的控制装置。先用火箭发射器把犯人的炮台干掉. 随后换上重型武器进入敌舰. 敢我两个控制器离得是非常近的. 所以进攻和防守起来并不会很麻烦. 不过千万要注意门口有一个蜘蛛机器人, 其火力异常强大, 是全部的手言、飞弹都扔给它吧。干掉机器人

以后再把高台的狙击手拿下。控制住装置后别走。这里还需要防守一段时间,换上旁边的霰弹枪躲在痛子后面等着敌人过来。看见敌人就上去一枪。40 发子弹足等用了。防守时间到后收到命令道回我方军舰,回去再防守1分钟后敌舰爆炸。本章结束。

EPISODE 6

6-1

飞行船上的杂兵战都比较简单,几场战斗 过后穷途未路的敌人居然打开了太空舱,众人 被抛到了太空之中。一路返回飞船,此时有好 几个拿着狙击枪的敌人,小心别,被秒掉。干掉 船上所有的敌人关起舱门完成任务。刚出飞船 就是敌人的重重包围,敌人数量众多,一定要小 心前进。前方是第一个难点,两个自动炮台和 两个狙击手。先找一个盾牌装上,这样可以让 敌人的攻击基本都无效。随后到前方有个栅栏 的地方换上地上的能量狙击枪。迅速手撞楼上 的两名狙击手,最后再干掉中间的炮塔控制装 置就能安全通过了。在宇宙中要主意补充能量。 驾驶 VS 或使用能量枪时都需要消耗能量。由 于重力的关系,这里不太推荐跳跃,不少心棒 死的话可就不划算了。前面得到的无线电浆组 击枪非常好用、放在 VS 上可以增加威力。前万 过道里有两个机枪塔和一个 VS, 远处楼楼用能 量枪慢慢磨, 设能量就回去补充, 不要硬拼, 一 路前进压制完所有的地隔箱即可过关。



6-2

本次的任务是控制巨塔中的5个控制联营。2个在巨塔下层,另外3个在上层,玩家需要不断向上攀爬才能到达。途中有几个飞行VS对付起来比较麻烦,推荐使用霰弹枪慢慢耗,设血了就在回复装置处多等一会。控制住。个装置后攀爬到最上层,通过大门后任务结束。在控制、塔被敌人发现于是无奈只能逃跑。但敌人的大型VS却已经堵住了去路,一场"超级机器人大战"不可避免地展开了。BOSS的武器种类非常多,而且被哪个武器模型少说都是半管面,对付



JOSS 要好好利用钢板的掩护,然后慢慢用重型武器器 JOSS, HP 不够时千万别便拼,先停下来修理再说。 LOSS 冲过来时可以用跳跃躲避,LOSS 的导弹攻击可以全部用机枪打下来,坚持就是胜利。

6-3



在雪地中的基地坚持一段时间后会收到新的命前往指定地点,路上的杂兵大可不用理睬。快要到达目的地时,BOSS会实然出现,这个怪角会时不时地从下面钻出来,当它脱弧时。定要赶紧逃跑,不然会被 BOSS 香掉。雪地上能挖出一部 vs. 是这场战斗中最重要的武器了,多多攻击 BOSS 身上的弱点部位吧。BOSS 在雪地中的行动非常敏捷,玩家要十分小心,尽量把它往有岩浆的地方引,这样能更清楚的确定。BOSS 的位置。

6-4



- 开始并无难点,岩浆中的怪物就是前面 怪物的强化形态,一路边捡武器边杀敌能轻松 通过。每进入一个区域 BOSS 都会出来,打掉 其一定 中后就会撤退到下一个区域。在和 LIOSS 交战时一定要注意回避、看见 LIOSS 弱 点发光的时候要特别小心。用跑步来回避喷出 来的岩浆, 日不小心中招就是被秒的命运。 另外 JOSS 还会喷出像纸一样的毒性物质、碰 到玩家后不仅能让玩家动不了,还会不断另玩 家的中减少,迅速晃动摇杆挣脱吧。在岩浆 山头上和 JOSS 展开最后的决战,这时以前命 节中的一些同伴会赶来帮忙,不过基本都是炮 灰就不要过于期待了。一般的攻击对于 doss 完全无效的,战斗中会突然提示,这时候按照 它会用硬壳罩住,然后马上靠近使用钩爪发 QIE、接下来就等着头顶上的卫星炮华前的一 主吧。不快是最终 JOSS, 卫星炮竟然都没能 消灭它, 无奈之下, 只有亲取最后的办法。在 玩家的头顶之上,资源卫星慢慢冲进大气层, 燃烧着的碎片四散掉落在岩浆里。全游戏中 最有魄力的镜头就在此处, 玩家们可要好好观 當、JOSS 会展开防护罩,这时候用火霜发射器 把它打碎。总的来说最后一战考验的就是玩 家的耐力,整场战斗大概会耗时1小时左右。



其他要素

称号

名字

Proof Plates

incomend fold

in terms that

IFZ For Team

Table Transport Character Transport Transport Transport Character

有 生化危机 5 的存档。

有 鬼立 4 的存档

有《街头霸王IV》的存档

参加过于普宁的宣传活动 比赛等等 并且有存档

有《失落的星球 极地 的存档 (Lost Planet Extreme Condition—Colonies Edit on) 有 失落的星球 和 失著的星球 极地 的存档

有 丧户围城 (Dead Rising) 的存档。

有 先著的星球 (1P1)的存档

参加过卡普空的宣传活动 比赛等等 并且有存档。

参加过卡普亚的宣传活动 比赛等等 并且有存档

参加过卡普空的宣传活动 比赛等等 并且有存档。

有 失落的星珠 2 的 DEMO 存档

参加过卡普空的宣传活动 比赛等等 并且有存档。

成数の頃 ルイチ ラー・石 オーチ

取得条件 克成平, 200 小关

指任何 个主营业专政公存档

追加角色与武器

字 Career 达至

Career 达到 L v 20。 有"失落的星球》(cP1)的存档。 通关"次"(360 限定) 有《丧尸围城》 Dead Rising)的存档 有"生落的星球 2"的 DEMO 存档。



网战部分

成就攻略

"Ul Complete Prolouce i

取得条件 克成年度 1 0 的 A 均成

P (6

成數原明 元首年春 〇年 "新日本政治

97 Complete Prolonne B

取请条件 完成字章 1 0 的 8 路线

83 Comulete Friends 1

8件,(4) 推原之版》 网络原的关节

成數說明 完成第一章十四十不 主

* 84 Complete Esisado 2

取得操作 以任何难度完成第2重的所有关书

战靴说明 克威萨、泰内外许有主,先

05 Complete Exisade 3

an combined thistes a

成款規則 「成軍 亞 7 2 年春 4 月美

DE Complete Enisade &

取得条件。A任何唯但元成第4版的所有关书

成就说明 电流重量设计的现在分词

07 Complete Exisede S

取得条件 以土何难宜克成軍;章的所有关卡

或就说明 电对定点器 化光级石 (一类

11 300-Chapter Playbaci

取得条件 完成至少 300 小笑

成載見明 。6成 月端子 「高射力吉 製金完成 300 」美 並不 装等于福斯致適美 14 適 当然抗震执何。不必么酸 在反 ウ・パギイベ "40例 1、資籍率分 1。 は)化得場 22 第

12 It's so Easy

斯爾斯特 在tan 雅良下克成 39 1 美式

雌數说明 可以选择通两高管单带度 拉可以面整玩其他的

1 # #'s 2 2 47 Y 47 TB + \$ 95

13 Rectio

股份条件 以tare 推货之成中有关干

群代告刊数《朱安田》。6 * \$7 * \$7

"I-C Soldier

超傳象母 sa Norta 建接完成所有关卡

医解右面 古名 以五十一十十二年十四年初代

取得条件,以Extreme 难度完成所有关

成數设明 Extreme 难度不能直接选择进行 必须押 Hard 难度 過美 過才行 在战役模式的将面中可以按《中约特别》 各个难应的完成情况 玩家必须把4个难度全部通关一遍 才似解开所有事关系统

17 Snew Firete

取佛多件 把什么帮助的角色升到10级

成就说明 游戏中共有5大阵营 任意选择1个阵营并把等 is 块 田 紀 正 健康 D mene 4s

16 Snow Pirate Warrie

取得条件 任母附置升至 の短。 磁致原明 接甲子结节的护司

19 Snow Pirate L

虹膜切脚 接近条件存储 [[a]

成就说明。按照条件完成即可

21 Rounder Chic

取福香森, Rounders 酶實升至 99 组

undung 所谓等级就是LV 可以通过反复进行战 Q框式域 影料对战来获得经验值(Career Points) 从而慢慢提小等现

22 Fight Junkie Ber:

取得条件, Fight Junk es 阵雷升至 99 级 成數说明。按明条件完成即可

22 First Among Snow Pirate El

取场条件, Snow Pirate Elites 阵散升至 99 级

THE TREE TREE

74 NEVEC Black Ops Command 取得集件 NEVEC Black Ops 降資升至 99 级

成數说明 按照条件完成即可

75 Femmes Fatales Faction Leader

取開集件,Ferrence Futales 陈安升至 99 级

成數说明, 按照条件完成即可

匙得最件 把所有5个符替全部升至99级

战来慢慢提升 非常考验玩家的耐力

27 Endance

27 Emiangered Species 海绵条件: 製什条死 3000 貝尺寸为 5 或 M 的 Akre

虚数证明 泰温 3000 只 Akrid 即可解开该成就

取得食养, 常计杀死 1000 名人类敌人

A DESCRIPTION OF THE PERSON OF

数据基件, 管计概则 100 88 VS

29 VS Graveyard

成就说明, 不论 VS 拟号 只要描数椅 100 荣 VS 就能解开该

30 Mensier i

取得集件, 製計手排 30 介 成就说明, 重复于排 BOSS 也需 只要完成 BOSS 战 30 次即

取调条件,累计消灭 9999 个敌人。

成就说明。敌人包括人类敌人 Ak did及 VS 玩家可以在 My Page"中的 Startin 内变称详细数据

取得条件 原计收集超过 99999 点的热能

成就说明: 热能放是所谓的 T-Energy 累计收集流 99999 5 能量即可解开底成熟

取得条件 军计死亡超过 444次

破戰機째 联机对战中的死亡数也算在其中 死亡数策积到 一定數據即可解實達媒体

虚散设备 与要解针之战必须依靠抽交失获得 进入 My Page 中的 Cus of zation 接《五人拾》界面 LP2 Stor Machines 花卷一定数量的抽架点数 Credits 就能开始抽 磐 描刻计选图系统显示证

雌趾皮膜 经贴际了在库政中通过。 箱子朱髓的获得之外 翻拿的改要领货抽收来补充 抽臭方法同抽武器 释 只要 **独到(张学)》中理点书等(学中长**

取得条件 解开至 p 100 mm 平 14cms

虚默说明 等了通口收集门号箱子 完成关手任务 转级。终 模式以及联机对战壕症得称号外 剩余的大部分的称号同样 可。 通 "细生安保"

37 A Collecto's Collecti

藏數表明 武器超校能可等了指要来100% 开启 两些开启 全种号数非军国难了 不为曼 Capcion 出证的其他多个著名 游戏的存档 还有几个联项对款的简单称号 比如在Ranked មារៈ គ្នេការាទេឃ្យុសត្ គ្រួ

17 A Collects's Collects

取得条件 斯芬地名的过去 经库托机车

取數說明 武器和特於「專工抽象字100% 开启 两門末島 全称号就非常国理了 不光曼 Capcom 出品的其他多个著名 游戏的存料。还有几个数约对战的苛刻扩展。比如在Ranked Marris + Marry St 1 Dar # · # 19 3

30 All in a Day's Work

取得条件, 次成 100 个不同" Nod sob +1"

或就说明, 游戏关系中边定了不少 Good Job 交替 甲斐达成 特定的条件就能在得Good sob的评价资格。比如说以外定方 式击微数人 满面 Data Post 从限定的可完成任务 在多人 联种特式下周鲜有 Cor on Good iob \$250 总法 计证务人 同一吸各种动作 武士序中 亚得特定分数等 之外 使用者 伸出る。其中19年 年 日経 町 LA 野 A B GOOD JOB 第 、手竹楽器 気素 可在进行放政的按Back 来查看与前关卡内的每个 Good Job これか 十成を仕

或数说明 按网络成体性多理解是必须获用年以上才能解开 造成計 不过玩家可以通过调整车线日期走进行作费 方去 是把切断主机网络连接 在主机设定中把对心主后调节本年

歌词条件 进行 人线上对线任何

直胱设明 进入经典类型的统士对战模式 完整地进行工艺 (2) "朝耳马成》

41 War Vot

取得条件 4 ,完成 500 场线上对战

成戰说明, 可以在Payer March 模式中完成 有先自己创建 地图 付战类型设置为 Elmination 并且把第2项设定为 Ki a 杀人数设力量 > 10 游戏人数设力 16 邀请空位 设为 15 游戏时间设为 10 分钟 格若斯森好友进入游戏 李列 Data Po + M1 + 相互字质 羊其 15 · 八价代本。写

42 Stayer of a The

數據操作 在法上对战中最计余的 1000

建数说明 美发在 Ranked Match 模式中采完成 投机取巧的 办去就是与好友快速刷场车进行作弊 搜围决于设定力秤 天战 f mination 然后地图尼主奏型随意 裡到空房间之 后自己必须即是房主。然后让好友以同样的搜索条件提进相 間的房间 接表房子选择 vote 把游戏模式及运为 Kins 进入游戏后作弊 2 人绍一直在同 1 个 Data Post 附近复活 然 后约万马; 美糖蜜类 J 数

お福島株 ※ *原門 N 15時 * が出り内木。

遊戲海鄉 項上京下京中丰州之一十十次 000

44 Me Against the t

咖啡香料 在没有其他玩意默然的范提下 以在我为太亲病 9.3 4 Du 14

建就说明 所谓以在线方式就是把 Connection Type 调成 Xbos Live 然后把邀请空行 Private Stots 身定的 3 A Player 设为 O 玩家可以想整刷的 特殊域 丹蚕完 虚日,在一寸 推荐的智格工作 1 1 4 医情中华 1 7 成

45 Two is Better Th

咖啡集件, 与1位或多位玩点 门完成 180 (E)技

使就说明 必须和其他优素一用合作来完成 只要完成 386 高山市 (福思川解料) 牌子

is Lot's be 43

成款说明 "想要进行完了"或举项找到两架特定的 VS 1 架为 数学被斗 v5 早上被为世点型 v5 大致流程为开房可激排 1名好表 选择关步 4 3 在第1个区域战斗时要牵到葡萄苗 介 核膜片型足 v5 算到进入第2个证据之后来到第2直光 线屏幕并关键点 在拥有绍进一个比较跨勒的小。同内 在 品 4的ペラ有いお生産が、割合方ま方地点と 在前 双足 VS 在局 西台 () 身在 起之品 西名 VS 驾驶员都要压下并 向外推动短杆 左旋杆向差 右辐杆向右 自由面出现提下时 接下 8 就能进行华丽的合体了一合体后的 50 还能释放成为 第十分 "中野牛性" 日本項目中非國事人

47 Hot Sho

取得条件。在 Ranked Mat + 模式中1 - Fr到 Gun 度數说明, 多多进行 Ranked Match 联机对效 玩 10 来个小时 S + Fill Pil menor Tid

和 Professional Turnsoon 取请象件:在Fliction Match 机式内分别为不同的阵营敌斗 建酸银酮 进入 Faction Mat 全额式接 Y 姚能选择切换所背

萨曾切换术兼任何时候都可以操作的 在第一次选择完胜数 之后 要關几天專時比賽結束之后才能再次加入其他時質

sond ob 41

碳酸镍钢 6000 100 洋价奖励共分为 大类 分别是关卡 等性 Ga 和被平 GJ 网络的 Good Job 评价奖励的适成为 FREET

能与称号 并且过要把所有阵营的等级都升到最高

硫酸亚明 加干综合性成就 惟一维点在干克用所有的软格 · 18414 · 144 1941 34 · 95 * #



美卡型 Good Job

Episode 1 Chapter 1

Jane 1

- 开启所有 Data Post.
- 切断 BOSS 的两只手臂 然后再杀死它,
- 3 1 全体队员一起做表情

- 深入 Akrid 顯穴后消灭掉
 - 所有的 Akrid。(区域右侧)
- 光死亡穿越敌人的丛林基地。(区域左侧)

始单连持 Control Units 的控制权直急被工作重

Episada 1 Chapter 2

Josep 18.

- 开启所有 Data Post
- 杀死所有的 Akrid
- 3 **建制设施多字**。

Area 2

- 杀死所有可见敌人。
 - 无死亡通过独木桥

Area 3

当队友被 BOSS 的冰冻攻击封住后

工程程的证券 使掌毛的复数

- 切断湖中 BOSS 的两只手臂 然后再杀死它
- 3 1 杀死所有可见的 Akrid.

Episode 1 Chapter 3

less t

- 无死亡到达目的地。
- 排毁所有炮塔
- 摧毀所有VS

Area 2

- 无死亡全灭所有敌人,
- 驾驶 VS 并消入一定数量的敌人

- 3

Enisade 2 Chapter 1

- 在不被探照灯发现的情况下到达自的率(探照 灯可提前破坏掉)。
- **无死亡完成任务。**
- 全体队员一起做表情

- 开启所有 Data Post.
- 在不被报费装置发现的情况下到达目的地(报 齊裝置有5个/。
- 摧毁关底出现的 VS (需要触发 5 个枢费装置)。

- 杀死下水道里的两只量鱼 Akrid,
- 權勢所有的 Beeds VS

- 没有被人车撞到。
- 始终保持Control Units 的控制权直到战斗结束
- 摧毁所有的微型侦察机 Cyclops。

Faisada 7 Chanter 7

- 摧毁所有的炮塔,
- 引诱敌人到传送带上 并设法
- 让不停下压的铁门来压死敌人
 - 设法让《名敌人掉下传送帝被琐碎机杀死

Acces 2

- 7分钟内到达目的地。
- 全灭所有敌人。
- 3 破坏 6 磨玻璃

Area 3

- 摧毁9架敌方VS.
- 2 1 靈號 VS 消灭 10 名敌人

Enisade 2 Chapter 3

Jone 1

- 破坏 BOSS 的弱点 4 次 (头部或脚部)
- 使用 P e Bunker 攻击 BOSS

Episode 3 Chamer 2

ilion 1 ·

- 杀死两个 BOSS
- 回避 BOSS 的声纳侦测
 - (BOSS 在进行声纳侦测站着别动即可)。

Enisade 3 Chapter 2

Arte 1

- 无死亡完成任务.
- 權毀人车顶部的两座鄉塔

Area 2

5 分钟内到达目的地

Area 3

- 强化炮弹后攻击 BOSS 子弹完全充能后开炮
 - 当列车耐久度下降到 30% 以下之后。
 - 利用净制系统讲择修理
- 击落 BOSS 射出的飞行道具 3 次。
- 5 对准频死的 BOSS 口中开最后一炮 6
- 全体队员一起做表情

de 4 Chapter 1

Area 1

- 开启所有 Data Post
- 分钟内完成任务 3 全体队员一起做表情

3

Area 2

- 开启所有 Data Post.
- 差死所有的遗鱼 Akrid

 - 条死所有可见的 Akrid
 - Area 3 裤毁所有的 vS

Enisade 4 Chapter 2

Area 1

- 无死亡完成任务.
 - 摧毁所有的 VS
 - Area 2
- 无死亡完成任务
- 7分钟内完成任务 3
 - 摧毁所有的 VS.

Enicado 4 Chanter 2

Aren 1

- 无死亡完成任务。
- 2 摧毁所有的 Bleeds VS
- 3 击等所有的武装直升机和运输机

M00 2

- 开启所有 Dala Post,
- 杀死所有的大蜘蛛 Akrid, 3
 - 杀死所有的滚球 Akrid。

Epicode 4 Chapter 4

Area 1

補毀所有的 VS。

至死两条海蛇 Akrid

- Ares 2
- 暖利到达桥的另一边。 機份所有的 VS.
- 3 T 击落所有的武装直升机和运输机、

Epicode 4 Chapter 5

Area 1

- 开启所有 Data Post_
- 杀死房间区域内所有的 Akrid。

3

5

Control of the Contro

杀死所有滚球 Akrid、

Artic 2

- 打爆 BOSS 所射出的 20 枚鱼雷。
- 产重破坏 80SS 的 4 个部位的装甲
- (左臂 右臂 眼部 腹尾部)。 解救被 BOSS 放出的特殊鱼雷 3
 - 所困住的队友 或者被队友教。 消灭 8 个敌增援士兵。
 - 收集 20 个[+] 箱。

	Episode 5 Chapter 1
	Area 1
1	7 分钟内完成任务。
2	全体队员一起做来情
	Area 2
1	7分钟内完成任务。
2	始终保持 Control Units 的控制权直到战斗结束。
3	全体队员一起做表情,

Epicade 5 Chapter 3	
lee 1	-
7分钟内完成任务。	
全体队员 起做表情	

	Episodo 6 Chapter 1	_
	Ares 1	
1		
2	无死亡完成任务,	Π
3	全体队员一起做表情.	
		П
1	推毁 6有的 vS	

Episodo 6 Chapter 2

1	无死亡完成任务。
2	摧毁所有可变形的 √S。
3	找到热能补充装置
	Arne Z
1 .	在 VS 没被摧毁的情况下战胜 BOSS。

1.		Episode 6 Chapter 3	
		Area 2	
	1.	开启所有 Data Post。	
	2		
	á [无死亡完成任务	
	4	学死两只蛀蚓 Akr d	
Ħ		Episode & Chapter 4	
		lea1 .F	
	1,	杀死所有 Akrid	
	2	摧毁所有的 Akrid 樂穴和 Over G,	
		Aron 2	1
	1,	杀死所有 Akr d	
	2	摧毁所有的 Akrd 巢穴和 Over G	
	1	Area 2	
	1	杀死所有 Akrid	
	2	接毁所有的 Akrid 巢穴和 Over G	
		Arms 4	,
	1	柔死所有 Akrid	
	2	權 製所有的 Akr d 巢穴和 Over G	_
		Area 5	
	1 ,	杀死所有 Aked	
	2	摧毁所有的 Akr d 巢穴和 Over G	
		Area 6	

,		利用抓钩攀出石化的 BOSS 触手
	L	并在上面安装 GPS 装置。
2		15 分钟内完成任务。
3	1	光死亡完成任务.
	_	

战斗型 Good Job

7分钟内战胜 BOSS

只要不死或者不切换关卡,连杀数字就会一 直果积。

使用标准枪械(Standard)消天 20 名人类土兵。

使用标准枪械(Standard) 杀死 30 只小型 Akrid 使用标准枪械(Standard) 杀死 10 只中型 Akrid 使用标准枪械 Standard) 橫蹬 7 架 VS 使用短射程武器 (Short-Range) 消灭 20 名人类士兵。使用短射程武器 (Short-Range) 杀死 10 只中型 Akrid 使用短射程武器 (Short-Range) 橫野 10 只中型 Akrid 使用短射程武器 (Short-Range) 橫毀 7 架 VS,使用应射程武器 (Long-Range) 消灭 20 名人类士兵。使用应射程武器 (Long-Range) 杀死 10 只中型 Akrid 使用运射程武器 (Long-Range) 杀死 10 只中型 Akrid 使用重型武器 (Heavy) 杀死 20 只小型 Akrid 使用重型武器 (Heavy) 杀死 20 只小型 Akrid 使用重型武器 (Heavy) 杀死 20 只小型 Akrid 使用重型武器 (Heavy) 杀死 10 只中型 Akrid 使用重型武器 (Heavy) 杀死 10 只中型 Akrid

手會型

使用普通型手當 (Normal) 消天 15 名人类土兵。

使用中型武器(Heavy) 符毁 7架 VS

使用普通型手會(Normal) 杀死 20 只,型 Akrid 使用普通型手會(Normal) 孫死 7 只中型 Akrid。 使用普通型手會(Normal) 摧毀 7 架 VS 使用粘贴型手會(Gurn) 济死 20 只小型 Akrid。 使用粘贴型手會(Gurn) 杀死 20 只小型 Akrid。 使用粘贴型手會(Gurn) 杀死 7 只中型 Akrid。 使用粘贴型手會(Disc) 消灭 15 名人类士兵。 使用飞碟型手會(Disc) 杀死 20 只小型 Akrid。 使用飞碟型手會(Disc) 杀死 20 只小型 Akrid。 使用飞碟型手會(Disc) 杀死 7 只中型 Akrid。 使用飞碟型手會(Disc) 杀死 7 只中型 Akrid。 使用飞碟型手會(Release) 消灭 15 名人类士兵。 使用陷阱型手雷(Release) 杀死 7 只中型 Akrid。

使用陷阱型丰雷。Release 摧毁 7架 VS

完成 50 连杀。 连续完成增头 12 次 在魏廷时消灭 12 个敌人。 在外中,将行时有天 12 个敌人。 在外中,将行时有天 12 个敌人。 在使用喷气推进器或搭载浮游飞行器时消灭 12 个敌人。 使用等离子手雷 (Pasma) 杀死 12 个敌人。 使用 Injection Gun 提升了攻击力后消灭 5 个敌人。 使用 VS 武器消灭 30 个敌人。 推设 15 架 VS, 驾驶 VS 消灭 15 个敌人。 指策在 Ake d 上有灭 7 个敌人。

合作型 Good Job

Co-ep 1

连续启动?个Data Post。

给能量低于 500 的队友补充 1000 点热能。

使用盾牌抵御 1000 点敌方伤害。

使用 Injection Gun 支援队友 5 次。

使用 Regen 手言同时给 5 名队员加血。

使用 V Device 同时扫描 5 名队友。

杀死正在启动 Data Post 的敌人 5次。

使用辅助型武器触发合体技杀死 10 人。

方法: 开炮者必须装备着辅助型武器(盾牌或Inject on Gun等)、需要其他队友支援、开炮者与支援队员都要拥有2000点以上的热能值、满足条件之后开炮者装备所降并按下Starl+Back支援队员则站在开炮者身边按提示按下B这样就能施展合体散光炮了。

指乘寬升机副驾驶位消灭5个敌人。

搭乘 GAF-15D 割驾驶位肖天 5 个敌人。

搭乘合体 VS 消灭 5 个的敌人 (坦克 VS 主攻)

Co-op 2

8 名玩家一起做表情。

使用抓钩攻击敌人5次,

使用 Warp 手雷.

杀死 5 个拥有 Leader Heads 的敌人.

杀死 1 个已经获得违杀 GJ 评价的玩家。

在 Poitnts Match 模式中取得 10 分、

在 Points Match 模式中杀死 5 个分數超过 5 分的玩家。

在 Akrid Egg Battle 模式中杀死 5 个正在搬运 Akrid Egg 的玩家。

在 Akrid Egg Battle 模式中把 Akrid Egg 运到 目的地 3 次。

在 Fugitive 模式中杀死 5 个选犯。

在 Fugitive 模式中扮演遊犯 5 次杀死猎杀者。

在 VS Annihilator 模式中摧毁敌人队长 VS。



网战部分武器简介

网战中的武器真可谓是五花八门, 神类繁多, 各具特色。下文详细介绍了每把武器的主要特性, 以供玩家参考(VS 专用武器不在以下列表

之内)。另外值得一提的是.房有武器的开启方法其实都是一样,那就是可以单章抽类来法成 100% 武器收集率

普通型 / Standard

, company, company					1804	
Machine Gun (7 6	i.	1 11	1			
Machine Gun (7, % .	. 3.4	п'				
Machine Gun SPI & + . SP)	Ţ. (p)	13()	1	-f	47	17 057 111
Gun Sword #	2.8	-	1		T)	
Gun Sward SP1 4 SP	丁峥	± 00	1			
Energy Gun I + , \ A	٧,		1		2 4 1	
Energy Gun SP (エネルギーサ SP	T ENG	- R	1			
(エネルキー ツ						

三 Wiles Gar 最普通的良动步枪。各项性能比较平 均。不管是在单人模式还是最初对能模式中均有重

新古領率比資源步稅和快。并且 次可以射出再发子弹、在攻击输出速率上要优于都 通常地

,就也叛率虽然比较慢,但是一次所以

李内俊思.

(1) 1888年,李常有特色的武器。其主要攻击他出方式 并不光体驾实弹。而是健康的制切二维斩击(杀伤力为 (还/即)、能近世人可以迅速秒杀对方,是单人模式和影 领对战模式中的利器。

■ 然实禁攻 音力和射速解 进于 Gal Sweet, 使是可以施展附带有火焰伤害的解列三段新击 (条件力為/兩/兩/兩),其可谓是新杀系玩家的标配或者。 ■ 同样是特色繁善,彩音演能量落射出的海 色能量弹具备自动追踪索放特性,并且在对战绩式中 可得对方 VS 驾驶员从条件内打飞,在联带对战绩式中 国好运用运费量可停自己立于不成之境。

IN THE TRANSPORT OF TH

近战型 / ShortRange

Shotgun(5 1 1 1 1. Shotgun || (S a } a 11 . . Shotgun SP 251 (5 # + + # 3 SP) Revolver E. H. at at a . Gold Revolver 13.30 47 140 Framethtower T FIN T 37 . 7, 1, . . . Akrid Launcher T ENG # 3 ı H

是普通的電弹物、条伤力報 11、具有查飞效果、缺点是射程太近。 ||本人模式中的杀人厉器。

牌有麻痹效果,或者力量 他子 Shotpan,是大缺点是只能进行 4 逐動,這些美药时间过长

逐射,海發獎的时间过长。 東常有基別效果的管理 立。最伤力在原有 Shotgum 辛量高 不过射程與是最短的。可以说是有利 有算。

射击频率键、高条伤力的左

伦子枪、综合性能并不是根好。

hall Covering 全色油类的左轮手枪 乳液性能与Revalver 别无二重。

Lambler、等以养放出 Abrid 的是 异食器,射程和 Bhatgan 一样道、杀伤 力比较衰弱,其于一把根系数的数器。

远程型/LongRange

The second				ı				
							7.1	b., + {1
•		100			100	+		## ,*
	n	. ji	E,	1	4%	126	1	相學
		» (1	1 16	1	4 - (75	3 5	抽象
200		h _T	+	1	4 /	k e	5	柚龙
-		2. hyr.	+)	1	4111	4. 5	15	抽擊
-				,			٦	No. 1 Page 1 Ops Mr.

最普遍的漫画格。各項性能比 设平均、音中能人头等有 4 倍的伤害 测度

一次可對此 5 发子弹的强态 吨、映点是程态镜头只可放大!使、弹 临海影響度性比划等

學· 系作力最高的組合能。 荣点是 行一就需要上一次弹药、严重暴填射

ind Bible 全色涂果的理奇能,实装性 能与 Bible 别无二章。

国子的能现击枪。 法英斯斯奇能 法英斯斯奇能人时英英好奇弹时机 在某机 对战中最大缺点就是很等暴暴害自身 的位置

一次企業等。京企業率超高的指令 能、不过缺点也表明显、那就是武器外 而力和的提案在是太极了。

火炮型 / Heavy

	4	無					The second second
Rocket Launcher (ロケートランチャー)	天5·中	29		.00	243	. 3	40 dy
Focket Launcher II	实弹	10	1	140	111/)	2"	梅季
Rocket Launcher SP	实弹	20	1	-00	211	راء	6.26 w
Hand Cannon %	主弹	15	- 1	240	- 4		>
Hand Cannon SP (// > * // SP)	東弾	19	1	200	٦)	10	Ben 3 11 2
Plasma Cannon	T ENG	干調			•	F	数な
Plasma Cannon SP (T T F A / SP	T ENG	无职	3	40	123		NEVE at 10



APPLICATIONS.

東方沒有普遍火膏筒大,但是非 東海海拔四點。 東西海拔四點。 Biddel Linucker SP 学道比较怪界的火膏间,是是非 连伸下於於於

· 传客热能火黄南,犹点是无需要填弹 pp 即可聞时开火,缺点是对自身热能有要求比较高的 要求,與果然能消死完率到无法使用。 Resear Connect 一次基条协力略微进色于 Planting Senton,特点是一次可觉射出 3 枚能量弹,具有大量 取录仿效果。

辅助型/Support

W. W. W.	Towns of the last
shied 盾牌可防心任来自正面的攻击 在展开精碑时数上可以施展冲撞技能	初期明有
Shield SP 異有裝饰画图案的盾牌	抽采
Shiald SP / 具有可爱萌图的品牌	抽奖
ny-cron Cur 使用纤维子弹为自己和同体提升状态 红色弹药为增加攻击力 蓝色弹药则 星增加防御力 子弹切换按 B	抽奖
Injection Gun 使用特殊子弹为自己和同律提升状态 黄色弹药可让角色在纯能武器时不消耗机能 绿色弹药可以隙可恢复体力	抽奖
v Device 使用后子以扫描出版語 * M内的所有数 / 用件 vS 作者 井戸汽在是資源上	抽奖
V Device SP 拿在手中时可让使用者进行股形状态 持续消耗功能,按目产生一个小范围的部并 为环 可使为场为的场看[2]。 *** + *******************************	NEVEC Black Ops 所 部等級 70 或45%

Normal

						-				****	, , , , ,		-	·
Hand Grenade	n. h	, pe	v 1	. ·a	1	1	4	10	120	DieA " 163	480	61¥# °° € 90	ं संस्थाति	≱Jylipegar (ly
* and Griningde		1-7	b.	ß.	F .	1	4	10	120	明明 1 190	460	Q付线 5 5 600	2. 社和市局	抽臭
Fland Grenade	٠.	}- **	b .	,	F 3	1	5	15		190		600	不可开枪射機	抽奖
incondiary Grenado (7 1	A1	ly	. #	-		5	12	60	射地后 60	500	0付9后 700	可引性大师大组	抽零
Burst Grenade ()	スタ	Pa	T.	ý.	F	3	3	В		380		950	3在2×32×58×4 本。	抽堂

飞碟手雷 / Disc

		漢章		攻害素品		7
(# 12 7 L 7 F)	5	15	200 身 畑后 260	300 射 爆后 360	可开枪射爆	拥有
Gum Grenade I	5	15	150 射 爆后 180	360 射 場局 420	可开枪射揮	抽彩
Gum Grenade は (ガムケレネード3)	7	20	280	420	不可开枪射爆	抽头
Spark Grenade	5	15	400 射 燈馬 500	180 引 烟馬 180	附带喷发赏穿效果	抽要
Chameleon サメレオングレネード)	4	12	150	500	可手动引爆 同时 可充当监视摄像头	抽奖

粘贴手雷/Gum

إس بالمسلم ال	22 18					A STATE OF THE PARTY OF THE PAR
Disc Grenade(テ スクケレネード)	3	8	100 射 爆后 180	510 射 博后 720	可开枪射爆	初期拥有
Disc Grenade # #	3	8	200 射 場后 240	510 射 場后 720	可开发更加	抽奖
2 7 7 1 7 - 1 3	4	10	190	720	不可开枪射爆	抽奖
Thergy Grenade It s	3	8	120 吋 熔后 170	600 頁 1 章 750	可将 VS 驾驶员 击出99分	抽奖
shurden(ii) > *	5	12	120	50	具备反弹 贯穿 以及粘着特性	Roundara 阵营 等级 30 或抽奖

陷阱手置/Release

R All		X.				Service of the last		711.029
Durmmy Grenade(ダミーグレネード)	4	12	150 4	射爆后 200	330	射爆后 480	人偶炸弹特特时会在放人雷达上显示	初期拥有
Dummy Grenade II (ダミーグレネード2)	4 [12	170	射爆后 240	330	射想后 480	静止不动的人低炸弹	抽奖
Durnmy Grenade III (ダューゲレキード3)	3	10		50		45	人偶会朝前方进行 120 度机枪扫射	抽奖
Balling Grenade(-/L - 7 + + + 1	5	15		A		500	哼出大陆 亞性 後体	抽埃
Firecracker(ファイマカューャ)	6 T	20	# 1 € BC	(200) 中空(均面 2	00 空由700	强力对今世弹	Femmes Fata es 時間家級 30 或排標

等离子手雷 / Rlasm

15.4	· 持药量·	量大学数	条伤力	攻击范围		218, 723.
Plasma Grenado(ファス・ブレチート・	5	15	30 射線后 30	650 射線后 800	附带麻痹效果	初期拥有
Plasma Grenade 1 、アマスマウレキート 2)	5	15	30 射導品 30	650 射爆后 800	附带麻痺效果	抽奖
Plasma Greneda III(フラスマグレネード3)	7 '	20	40	650	附带麻痹效果	抽奖
Regen Grenade(レキングレネード)	3	8		500	产生回复体力的立场	抽奖
Warp Grenade(7 7 M L # - 1	2	4	-	500	产生通向任务起点的传送门	抽奖

战斗技能

本作中共有 42 个技能,主要通过抽袋来 获得。装备合适的技能对战斗有着举足轻重 的作用,由于角色的技能槽只有2个,普通技 能只需「个技能槽」而部分强力技能则必须耗 费 2 个技能槽, 所以在技能的搭配选择上需要 好好考虑。举例来说,想快速提升角色等级就

核能特性 保存纳能技能为初始技能 作用是阻止 自身执能特级充失 同时减缓奔跑时的热能充失

書開發體槽。7

核能特性,生命救助为初始技能 作用是当自身热 能值减为0时阻止体力網接转下降

当何我能推了

技能特性 小幅提升角色的攻击输出 同时会小幅 提升角色所登到的佈實

占用技能槽。T

技能特性: 小幅降低角色所受到的伤害 同时小幅 保信品证明母金原出

技能特性 近阜梯 + 的攻于力特异 2 倍

技机特性 小部将升手引作以击标由

挂邮特性: 小幅提升致命一击的几率 同时小幅提 升角色自身所受的伤害

技能特性 游戏开始或在复活之后 默认武器自动 拥有形大弹数

查用技能型; T

Head Startillermail 技能特性 游漫写绘画客爱质之题 医谱学器

(Normal) 自动拥有最大弹数

Hood Start(Enm) 古用技能權。 技能特性:游戏开始或在复活之后 粘贴手雷

Good Start(Disc)

(Gum) 自动拥有最大弹数

古用技能權計

核能特性 游戏开始或在复活之后 飞碟手雷(Disc) 自动拥有极大弹数

Houd Start(Role te)

古用技能物:T

技能特性 游戏开始或在复活之后 陷阱手雷 (Release) 自动拥有层大弹数

Hood Startiff

直角接触槽5

技能特性:游戏开始或在复活之后 等离子手雷 (Plasma) 自动拥有最大弹数

F-ENG Supply

古用技能者: 要验证

技能特性 热能供应技能 在游戏开始或复活之后 额外增加 2000 点热能 热能收集率增加 50% 热能 输出提升为3倍

Soundless

占用技能槽(1

技能特性, 走路不会发出声音 并且增加抓钩的有 **效知思**

T-ENG Weapper Mactor

占用技能有:

技能特性 使用纯能武器时所需执能减少 50% 并 且执能武器过热恢复速度提升 20%

装备"Superstar"。在使用热能武器时"T-ENG Weapon Master"就不可或缺。想要快速摧毁: VS。运输机等敌对目标,装备 "VS Takedown" 会有极佳的效果。另外值得一提的, 在 flanked Match 模式中无法使用技能、除此之外的游戏模 式中均可使用。

VS Monter 1

古用技能相。

核能特性 驾驶 VS 时热能点耗减少 50% 维理速度 坍升 3倍

Take

古用技能物。

植能特性:对 VS 装甲提升 50% 穿透力 并且可对 VS 弱点造成 180% 的伤害

治阿拉克斯?

技能特性 走路或跑功时不会暴露在敌人的雷达 上不过当作出攻击或其他特殊动作时会整理

占用技能槽: V

技能特性 死亡之后的复舌时间减少3秒 数据终 端 Data Post) 數五速度提升5倍

rery T

古河技艺程 技能特性 小幅提高使用恢复装置(Harmonizer) 回

接额特性 中型奔回沿; 2 计 将升 2 倍

西州技能精: 1

技能特性: 小幅提升翻录 画形时所产生的无敌时 间 不过在其他时段内登到伤害会人员登藏。

Special Guard

古用技能等。

技能特性:对等离子,火焰 爆风的伤害产生免疫

古牌技術等

實施 數量。小幅提升单人模式和线上对战模式所获 OF SHORE

ras rower !!

西用性能情:图

日勤奢養: 大婆提升角產的攻击強出, 同时大幅提 升角色所受到的伤害

Dolonco II

点用技能報: 2

技能特性:大幅降低角色所受伤害 同时大幅降低 负色的攻击输出

Meles Attack II

占用技能看:图

拉龍特性 近身格 + 的攻击力提升5倍

高馬技能權: 2

植能特性 大幅提升手品主攻击输出

占用技能制造

技能特性: 大幅提升致命一击的几率 同时大幅提 开角色自身所受的伤害

Y-ENE Weapon Monter II

古用技能權。至

技能特性,使用特能武器时所需持能减少80% 热 能武器过热恢复速度提升 20% 执能武器过热速度

VS Mester ()

古用技能槽:2

技能特性 驾驶 VS 时不会消耗执能 修理速度提升 3倍 对等离子 火焰和爆风攻击产生免疫

· 解釋者· 大衛指指使原修複章音/beyende () 最極力於健康

古州技能槽: 2

文權實量體電質壓印所产生的无敌时 间 不过在其他时段内受到伤害会大幅提升

Special Buard 11

当用性能情:2

接能特性 对等离子,火焰 爆风 冰冻 地震 粘着 攻击产生免疫

Tough Bet Soing

占用技能權。

技能特性, 体力槽低于 50% 时, 输出攻击力大幅 22.72

■ B ■ 1 . 重修之間切り級個少量性力。而在就可 當致死、VS 爆炸致死 被爆头和失足摔出地图之外 时无法产生效果

Self-Inflicted Injury

技能特性: 小幅增加角色所受伤责值 高端设计 人模式和线上对战模式所获得的经验值

Lay Stort

古声技能看完

推旋轉性 在游戏开始时小幅减少角色的随弹药数 量和热能值 大幅提升单人模式和线上对战模式所 获得的经验值

图影響性。由身位置監查並示在除人的官人上,起 大幅度提升单人模式和线上对战模式所获得的经

Points II

出州技能推出

技能物性, 大幅提升单人模式和线上对战模式所获 得的经验值

快速升级和刷[?] 箱技巧。

建立关卡5-3,淮度设定为Extrame,之则 以宴 Extreme 准度是因为在此难度下获得的 经验和[?] 精会效益最大化。游戏人数 3~4 个,所有队员都装备技能 Superator,其中2个 队员负责操纵激光大炮、由于房主自己得不 到太多的经验值,所以就只能牺牲一下自己。 专门负责输激光大炮补充能量。还剩最后「 名队员就作为执助部队,可以去操纵飞艇两 侧的炮台。BOSS 飞船上除了主炮之外,还有 8个炮台。4条机器,8个发动机(飞船底部喷 火的装置),半路还会路续出现 7 驾飞机。这差

西标就是表方激光火炮的攻击对象。2 个负责 开炮的队员要轮流进行政击, 积蓄大炮能量 时新测两声特殊音效之后就说明苦满了 8 段 龍量,此时就可以开炮了,利用 3 殺害力炮攻 街 BOSS 会获得数倍经验。进入任务最后阶 段时。就可以专心收集箱子了,另外利用 Gian Sword 歌死杂兵必定会出现[?] 箱. 加起来差 兆多可以收集到 120 个 [9] 精。利用这套打 准,差不多打20量就能將1名角色升到59级。 最后要记得转流开房做贡献、自己升满了也 不能忘记帮助过自己的队友哦。

...

在联机模式中玩家同样可以像在单机模 武中那样,选择自己喜爱的阵营进行游戏。 Rounders, Fight Junkies, Sonw Pirete Elites, NEVEC Black Ops Femmes Fatales。 想 事 切 换阵营的话进入主菜单"MY PAGE"中的 "Customization",接着进入 "Character Selection" 进行选择。功欲善其事,必先利其器,在正式开 始联机对战前量好把所有强力武器全部解锁,具 体方法就是去关卡 5-3 刷 [7] 箱, 获得抽奖点数: 后进入 "MY PAGE", 进入角色综合设定界面接 Y 进行抽奖,强力武器一般都是最后才能抽到,所 以有耐心的话先把所有武器给开启。武器设定 同样是在 "Weapons" 界面中进行选择,比如在主 力武器槽中选择 "Machine Gun" 后,那么进入对 战地图中捡到的主力武器就是 Machine Gun, 如. 果先前设定为 "Gun Sword", 那么在游戏中捡到 的武器就是Gun Sword。另外在进行线上对战前。 可以先把 10 名片上的国族改成中国,更改地点 在 "Options" 中的最后一项》

联机模式 "Online" 中共分为3个大项 分别是 Ranked Match, Player Match 和 Faction Match。Ranked Match 就是传统的排位战模式。 通过战斗可以提升自身的等级和官衔,并且在 战斗中无法使用技能。Player Match是友谊比 赛模式,通过战斗可以提升自身的等级,可以使 用技能,但是无法提升官衔。Faction Match 是 阵营对战模式,可以使用技能,选择好地图就可 加入战斗。

Quick Match	快速搜索
Custom Match	自定义搜索
Leaderbeards	查看游戏大厅排名

Quick Match	快速搜索游戏
Common Merich	自定义搜索
Exaste Match	自建地图

3.Faction Match

Join Match 快速加入游戏

Ranked Match

Ranked Match是联机对战中的主打模式。 也是难度最高。最讲究技术的对战游戏模式。 由于技能无法使用,所以极其考验玩家的战 斗技巧。和其他对战射击游戏一样, flankack Match 中又细分了单人混战赛 (Elimination)。 团体对抗赛(Team Elimination)和检查要 (Data Post Battle)。琉家除了可以快速搜索 游戏之外,还可以自定义搜索对战地图,对 战类型分为 Elimination, Team Elimination 和 Post Grab, 可选择地图尺寸分为小(Small)。 中 (Maditus) 和大 (Large)。男外要注意的是。 在战模式中每掉线 1 场就会增加 10% 的 DNE 值, 如果 DNF 緊积到 30% 以上的话, 那么就 不能获得任何分数,抗家需要打一定量的场 次来把 DNF 值给降下去。这种联机感费手册 对于网络不稳定的玩家来说真是个噩梦。

在单人提战宴(Elimination) 中,只为自 己而战,地图中的所有目标都是敌人。该模 式再进行细分的话,又可分为 "Kills"。"Battle: Gauge" 和 "Points", 其中的 "Kills" 则是独特 的杀人比赛,在限定时间内先杀满规定数量

的人就是优胜者。如果在限定时间内 谁都没有杀满比妄焉定的人戴、那么杀 人数最高的那位玩家为优胜者。"Battle Gauge" 模式是杀人与抢夺并存的模式。 杀死 1 个敌人或开启 1 台 Data Post 都 有 500 分浆腺, 把敌人 VS 连人带机一 起推戰可以获得 1900 分奖胎, 两如果被 人杀死或是自杀就会减去 500 分, 直到 游戏结束后。分数是高的人就是优胜者。

"foliata" 模式同样是依据杀人来获得职分; 與 悪达到限定积分就能获得胜利。另外游戏中 的积分具有传染性,比如当你消灭"(个拥有 积分的观察。那么他的积分就会全部加到自 心的分數中。

在固体对抗责 (Team infinitestion) 中,植 式类型与单人混成要差不多。只不过玩家并 不是孤身作战,而是要和队友一起摧城拔寨; 拼究的是集体的力量。《二届完整的战斗分为 起下半场,在战斗时解幕中央会出现一条分 數權。分數權会隨着比賽产生此消復涨的情 况,只要我方的分数压过对手并保持到比赛 結束,那么就能获得胜利,等到最后上下半场 的分数相加,分数多的一方就能取得最后的 胜利。遇到厉害的队友是福气,而如果遇到 比较菜的队友就是一场噩梦。

在推夺賽(Date Post Sattle) 寺。比赛道 物中会出現整个 Data Post。東方队伍展开推 等. 在游戏结束时抢占的 Date: Past 數量多的 一方获胜。同样该模式分为上下半局,绘画 还得在上下半岛的只成结而定。



战斗评价

战斗结束之后可以选择任何一位刚 才在比赛中的选手采比较战斗结果,选择 "View Profie"可以查看刚才任何一位选 手的个人资料。

L. Tr	17 英国
Career Points Earned	获得的经验值
Kils	杀人数
Deaths	死亡數
Ki I Ratio	杀敌 死亡的比率
Data Posts Activated	成功开启 Data Posts 的次数.
Longest Kill Streak	远距离击杀次数
Headshots	爆头数
VSs Destroyed	排贈 VS 的 欠数

實物列	事
1 Cadet	15 Captain
2 Recruit	16 Commodore
3 Patty Officer	17 Rear-Admiral
4 Chief Petty Officer	18 Vice-Admiral
5 Warrant Officer	19 Admiral
6 Midshipman	20 Fleet Admiral
7 Junior Ensign	21 Baron
B Ensign	22 Count
9 Retmaman	23 Duke
10 Gunner	24 Prince
11 Quartermaster	25 Regent
12 Lieutenant	26 King
13 Lieutenant-Commander	27 Emperor
14 Commander	28 Overlord

Player Match

Player Match 是娱乐性质的对战 模式,由于可以使用技能,所以规则尺度 也相对宽松。在该模式中除了可以快速 搜索和自定义搜索模式之外, 玩家还能 自建地图,并且可以随意设定对战类型, 游戏人数、对战地图、武器级别和战斗配 置等细节。在 Player Match 模式中战 **斗依月可以获得升级点数,从这点来看** 和 Hanked Match 并没有什么本质上的 区别。由于玩家可以使用技能,同样对 手也能使用技能,所以战斗难度未必会比 Hanked Match 模式轻松, 选择合理的武 器和技能才是获胜的前提条件。Player Match 中的大部分对战模式与 Hanked Match 类似, 另外还多了一些新颖的模 式.比如 Akrid Egg Battie 和 Fugitive 模式, 前者是运送 Akr.d 蛋的模式, 投方 要想办法把蛋安全运送到目的地,而守方 则要于方面计阻挠对手的行动。后者则 是狩猎模式,也就是所谓的狐狸与猎人的 战斗,作为兆犯的一万要躲避猎杀者的追 击,而猎杀者们则要群起而攻之,想办法 把正在逃亡的逃犯给击毙。

1270

Market 7

Faction Match

Faction Match 就是所谓的阵管对战模式。 玩家首先要选择好自己的阵营,进入对战大厅 可以看见对战地图,地图中有3个战斗地点可。 供选择, 其中 01 和 02 号地点就是所谓的阵营 与弊营之间的对战,玩家要与和自己相同弊营

的队友共同对抗其他阵营的玩家。 33 号地点 则是联合混战模式、各个阵营的玩家都可加入。 在对战地图界面的右侧可以看到一个图表,从 这个图表中可以看出。哪些鲜蕾比较强悍以及。 哪些阵营比较柔弱。另外阵营战斗的周期为1

个星期,在阵营战斗还未结束时,玩家不可更改 自己的弊营,必须等到下一轮阵营对战开始后 才可更改。另外在每天战斗过后都不要忘记上 传战斗数据(Upload Data),这些数据会影响阵 薰的势力评价。

对战心得

水作中的对战地国提丰富,但是比较有特色的地质却不是很多,在热门地震中的玩家教量比较多,两种门地看 就不是那么多欢迎了。另外,根据武器类型。场景配置的不同,在场景中出现的武器。48 配置也会有所变化。不实 的攻略是按照特定模式,觉得类型以及场景设定来进行信单解析,其中所模特的绝术打造和常用武器也仅供参考。 只是起到一个躺砖引玉的作用。





















Etinunation



Standard









雪贼基地是1代的经典对战地图,老玩家 应该都有印象。该地图大致分为地面和地下两 层, 她面有几栋建筑可供戴身, 而她下则有 个狭小的发电机室。屋顶 地面以及地下室是 主要的交战场所。推荐武器为 Energy Gun. 此枪直可谓是网战中的 JUG 系武器,不仅攻击 力可观,附带追踪效果可无视网络状况,特别 是在网速特别糟糕的时候也能轻松击中敌人。

另外 Energy Gun 又具有將 VS 驾驶员正飞出 机体的变态设定,可将对手玩弄于股掌之中。 丰富方面可选择杀伤力范围极广的 Juster 手 雷,虽然起爆速度比较缓慢。但是在敌人扎堆 时连续投掷可起至覆盖战场的作用。本地图 的作战方针为首先开启 1个 Data Post, 然 局快速找掩体或站到高处来侦测周围敌人的 动向,在空旷地点与单个敌人交火时连续使用

Energy Gun 可以将其活生生屈死, 前提是要 掌握蓄力和射击的时机。由于是单人混战,所 以战斗的主要目的就是多杀人,要在敌人频繁 复活的地点出身,投掷核爆手雷往往可以杀死 条伤数个敌人。在地下室的那个 Data Post 附近往往就会緊集着大壓敌人,可以躲在发电, 机组的顶部朝地面丢手雷,把那些打的难分难 解的家伙一锅端了。



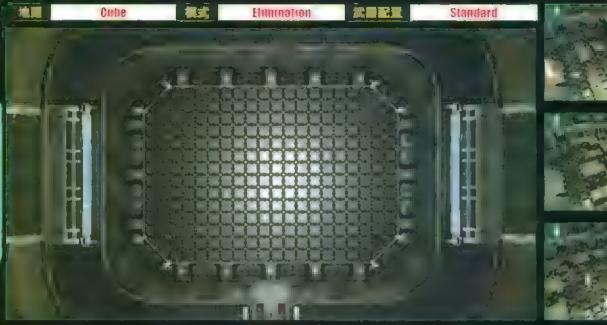


丛林地阁的各代考比较强处。外有是一圈连续而立的建筑。在地阁中,也有一幢被目的参层建筑,整个地图布所就如同一个"包"等战争时武器搭配比较多样化了。可仍但使用万能的 Energy Gun、也可以选择 Energy Jun SH加手雷。也就是利用 Energy Gun、SH 把数人炼模住后用丰富这数人去西天。在战斗过程中先别急着去开启路自己最近的 Data Hust,

因为在附近往往还存在常其他的敌人、影然可能可能会导致出手主捷身先死。中央大楼顶层的制导 Data Post 点看证应置明显。但其实鲜育人经、1、抗家可在那开启1个 Data Post 作为自己的雷达。笔者在此地图里遇到过不少,冲飞的对手。有感到地图中央的衰塔上用远程、武器和人的,还有于护在 Data Post 附近,等有人去开启 Data Post 附近,等有人去开启 Data Post 附近,等

帶走翻座專布的那个中号、Data Post 点,在那附近往往都有行株待兔的敌人,真是好许是极后对办法就是下要随意走动,以免暴露在太魔厂众之下,每当是否后之领寻找全岛内,待在多处连带雷达或的眼中快速搜寻严重的敌人。另外在地图中还可找到。S最低防御力不停且动作也缓,但是喧嚣的一个人横向可是好敌和器,在风速不好的时候使用要赞好提重要。











竞技场地图可谓是最混乱的对战地图、场景构造虽简单、但四通八达的小道就如同迷宫一般。武器方面可选择 Sun Sword 或 Gun Sword St. 在短兵相接时可以轻松孙杀对手。由于此图几乎就是一个手雷混战图,手雷是消

與馬馬,

灭对手最打之有效的武器。谁手雷扔的准谁就是赢家。所以玩家可选择 Juster 手雷或燃烧雷的大范围打击能力来对付敌人,当然也可以选择 Hasma 手雷来麻痹住敌人后再下手除之。在战斗过程中得没法开启;个Data Post,然

后尽量上到微言的平台来搜索敌人,因为在底下减头乱商很容易被飞来的手雷炸死。 酶点打法也是一种不错的战术,玩家可以躲在复活点附近进行确点,看到有敌人从身前走过或复活就趁机占便宜。







火车站地图拥有四通八达的通道,高低落差不是很明显,在行动时要小心别掉进齿轮机关里。由于地形狭窄,经常会与敌人短兵相接,所以 Gun Sword SP 依旧是很称手的武器。另外在地图中有时还能给到 VS Gatling 8un,用此武器射杀远处的敌人就如同切莱般爽快,特别是在网速不好的时候,用这把 VS 专用机枪可以弥补一些攻击输出方面的不足。

-

_ B B I





動布地灣的手件中有一条,充沒整主的 助 切为 。依,护器之一就 军养司有主战 人的最后 在敌人的 到的现在看一点人境。还 人族的引击范围上分广之,处果敌人一直主更

电大电进行整理的进入数据5.7.多型处对电 被注的"发生产在载入者多的。社主一之外 近,所多数点差多数。由主雷战中央对对数 人。因为在考虑不匀的床。因为是3.3对手展开 2、平的战 1 号 有基金需才是预点接限快速的 天教之道。严小场景中的车物小类拼码。Tbx 冷却走走过点。直绕到软人子设势的值落进 不重要











废墟图内场景复杂,高低落差大,非常适合进行租主比赛。在武器配置压牵,可以考虑实理系的 rie Sh或 rice ,所者威力定够大,具有一枪能敌的能力,属于战能大余器,后者可同时五发数权子使非且可以进行连射,在

与对手近身对铝时以后是主义。之所以不推荐 Hasma Gun,因为环草铝田柏的隐蔽性不高。 射毛导列很容易暴露自身的过程。手谓推荐具 有麻痹故果的 Hasma 手雷,重型式器厂设备 Hitchet Launcher I 自常运觉特别可经检验 模中通過的敌人。场景中比较优秀的租金点在 1号 Data Host 点,大致应置在高耸的破烂健 现点部。这,位置的视野相当开阔。几乎可以鸟 撒整:战场,不过也要许多。小敌人的航费,因 为敌人同样会对这一组上点心感兴趣、











每边地图属于大型地图之一。战 以目的就是要死死处任务,并对方、只要把对手任制在考察就肯定能赢得 胜利。在武将选择方面,如果而网络 速度够好、那就担任主政手、粤埠。与 冲进敌阵进行厮杀,而网速性较不理 想的活就带着 Energy Gun Juster 手雷 Hing Sh 和 McCret Laurcher

、承担起支援利抗乱敌人防线的重任。战斗开始气,利用时近的战斗员使射装置快速往前沿阵地推进。 地面队员员要开启后途的,让Clata Host。山头有两门火炮要有人去操作,这对于压制敌人有非常大的作 田 另外在数户基地区企正有,个非常大的武器有子,需要好几千的内部才能打开,里面装是的主角机,机动性能和"铁地值"是是 A的,有多种的活一定要靠到这样与器。 交接舰队置于在攻击阵器的信户使用 Enersy Oun 和 Hing SH, 两 Enersy Oun 和 Hing SH, 两 Enersy Oun 和 Hing SH, 两 Enersy Oun 双击敌人的"点",两 Hing SH 超远距离户争敌人的"点",然后可引起远距离户争敌人的"点",然后可引起远距离户争敌人的"点",然后可引起远距离户,只要争队远距流,也实施这套战术就是本能将对手打得溃不成军。



太空壓地地图可以是说是所有地图中最复杂的。由于是在太空中行动、玩家可以依靠背后的喷射装置在太空中自由穿梭、但是最好不要在太空中飘得太久,因为场景中的炮台和vs数量很多,这些武器对你来说是非常致命

的。基本试器的配置方面,可以选择 Enersy Gun、Hiffe SH和 Hocket Launcher II,这些武器最适合在空旷庞大的场景中使用。场景中的 VS 种类繁多,某些 VS 可进行二段变形,从力相当强大,某些 VS 有多个攻击座位,

抗家可利用要座式 VS 当核动炮台使用,利用副驾驶位置上用副炮来攻击敌人,因为 VS 身上的每个副驾驶座是单独计算装甲值的,所以副,炮被打坏可以换另一边继续攻击敌人,安全系数比较高。





战前准备



灵键同解析

测入:相对系列或符件。显示作者形式上并多电视上次与调存"是人"的唯 框里。战性部分也根域以大爆。但是替人更要体实是多样的时候和环境 本作中、被敌人注册。"国立会出现一个四色的严酷。其中的严头指动对一的 位置,而实变为红色的电表示整确。可一定,下一个自控标案中表很一聚器 地点,敌人会朝汉生足以

EEC 挑战系统 完成游戏中的各种挑战与新海军新自数、点数 "以时声中级武器、解锁多人模式的各种基础等等。"广州大本作的设计电台系统。 完全 法成条件文则的复数 配行合制的现代在次的中有代码。但要点明的一点是,各项挑战法成时间到,原来并非国现于波路率提及的广覆

武器系统 本作的过去十岁 化、手枪系 重大户系 铺底条 在弹铲填处可以装碎声的点器 并用户 一,中别为选择一级各种性能 打在参数格亦为。或于 作事间图 推慎性 可引加 数 持举 如 每 每 4 5 5 7 7 5 更 7 万 条 的 是 VP 下 5 5 元 从 1 6 8 1 据 1 7 7 8 更 7 万 条 的 是 VP 下 5 6 5 元 和 VP 下 5 6 7 元 4 8 7 元 4

周白系统· 國面大學白时則表示以往不在 敌人制裁之本,安全。 反之处于彩码国面 时,表,有了能被敌人发扬。

> 动作键点: 門环接互动 开 茅坪 官院和 跳步 難響 等等。



B 随 近時轉子號 特別更了。 本作的这些需要通过 灰丘的椰子成功才 医预得一格 如作工程被以于华庄 何处于被汉王状态。如有对第一样似的。 非一般的时间,就有一篇智力失调。

MAR: 村已起处中。也就是。李二档一件14条统通过连身调季成功获得。 村心产的敌人是每一键"天"。1、同时获得一格30争

Sam Fisher 上禮 整舍你一举死主人云,有'第一棉以耙圾特工, 本作中为了 监查女儿的死法所任与其他

Sarah 5,约 上调的女儿、上年前山脑相关地死于车辆、痛不欲生

Anna Grim、安徽 将宝姆。。两个户门外,也是外代"伯特的女友

Lambert 生伯特 死于。姆根下的智学转发 不能 模拟司令

Victor,推身多。。 姆从星时代的性死之交 本作的特里所详著

Read 妈德。现任第二梯队总司令,

Black Arrow。 認管項戶 与偶等的作的程,明其部队 HAIT

EMP 炸弹、甲磁脉中, octomiskooto h. So. (Mr. 炸弹 主要化为核 甲磁脉中试路和 1 核爆率磁脉冲武器 | 该炸弹引爆后能否有数半径内的一切生子 元件

Megidda,故事也提及主的具下層含存在。原為是工于以色列地区的古代军事重值,考问来源益为"各方军队集社会"在故事均含义为一个有能力参与社会性盛識、莫斯科其人重要调逐首都的神秘相织。



战场指南

1 比起同类游戏,本作数人的 AI 不量。接近敌人或门时应保持猫 腰或蒯渡状态, 否则会引起敌人都 觉。行进中被敌人注视时,某些情 况下翻滚可以有效摆脱。一般敌人 的正面可视距离较远,但侧面只要 没有响声经常会无视。可见敌人们 大都頭椎有同篇。2、B 键的近身捕 条不一定要靠得很近才有判定,操 近中就应该不断点击 8 键。排杀和 人耐注意其它人的视线范围。3.4 不小记录点的场景通常甚会有一种 以上潜入方法,把提原则就能体验 探索的乐趣。4. 赛单的敌人用近身 搏杀,或群的敌人用必杀。每次记得 蔺一个活口要必杀。如果不得已要

间下两个微人 尽量自分散开的两 个。5,必杀标记方法有很多种。门 變标记、先远更喜标记、舞墙探测器 **标记。即使没有必杀也应该时刻保** 特对周围敌人的标记、这样有必杀 的瞬间就能发动。而且通过标记还 能时刻掌握很大的位置。這個有期前 得探测器后要活用,通过数人轮廓 的形状判断他的朝向。引以立体概 8移动、落杀的判定范围很广应有 效利用。如由于第三棒队出现时间 伴贈媚雾弹并且是从天而降。千万 不要惊慌,多变换位置,在移动中掌 禮主动权。》 激人们搜寻时会不停 咒骂挨衅,不要冲动。他们的话不 仅仅是增添气氛,注意析、能掌握。 些有用信息。10.实在没有必杀时 活用某些字雪能起到同样效果。



正實交火不失为一种解决问题 的方法。本作也确实注重了枪战的乐 趣。1.精确瞄准时有被攻击判定,要 注意。《系统有瞄准修正、把握好手 感事半功備。3.对于有头盔的敌人 与其略准头部还不如用大威力武器

瞄准施干。《本人有时会用于雪、晚 位也很风骚。加之山姆体力并不算 厚,对多人时不应该硬拼,应导灵便 于转移攻击的地形再开战。5.暴露 位置有时候能转为有利条件。可以引 诱部分敌人落单。8. 避免被攻击状 态下对敌人进行抻杀。7. 永远是高 地具有战略优势。

女略始动

副教Vie · 的男子关,问时的独白规规道来的。他是能小量对山姆这次是历的 个游戏是 其是保? 山蝇苦苦迫寻的谜面到底有没有解**他。他是又将在山姆那颗历尽准确的心心看**无能样的伤



Merchant's Street Market

順失養女.并且被设下圖書家 于杀害挚友的山蝇,找到了一条线 索一一女儿的克并非意外车辆,而 是另有震戰。为了确认此事、身心 俱疲的山蝎独自一人前往马耳他。 在一个舞天咖啡馆小憩的时候,他 精却为他进来一部平机。电话来 自第三梯队的前周事, 旧相识 Anni Grimedottir, 正当山蝇不解对方如何 找到自己的时候,却被告知自己此刻 正身处险境。

向上推右採杆抬头看。山灣抱 怎似的感慨了一下拍生活又回来了 泛焉,我们的智胜也正式开始了。

使熙耀示方向走, 到达可以推翻 的地方后,会有幻灯字幕提示,此时 接下口撞就是找掩护,这是游戏中 **眼常用到的动作。直可掩护物一定** 距离时接下, 山鳄就会自动奔向掩护 点,不必到目标取前再按键。有白色 新头的就是下一个可能掩护点。按住 IT 同时按下 A 當即可迅速奔至。自 色箭头所示方向是山蝇到达后头朝 的方向,非常直观明了。

以之字型移动到正在打电话的 散人身边, 劃情。 🗒

20 年前宝贝安儿房间的画忆 **康具艺术气质的系统教学。能开的** 门会有 Α 微提示。进屋后按照幻灯 字幕提示。按 A 裁为怕黑的女儿打 开电灯。山蝇告诉女儿展瑞才是更 安全的,也就是本作的系统之一。当 游戏画画变为黑白的时候, 山海不 在敌人的可视范围之内,即为安全。 反之,彩色的墨画说明敌人此时可 以看见山蝇。微人来袭。画面却回 到现在时。躲在掩体后接下右握杆 可以进一步瞄准、轻松爆掉三名意 人的头后又回到 20 年前的回忆。

继续教学——近身格斗系统 也就是COC。接下B推搞定歹徒 后红光一闪——我们加了一格必 景。本作的必杀。标记与处决 k and execute) 必须要靠近身 編斗成功才能获得,性能类似"放保 卷准星对准肖标按下 №,目 家头上一道红红即被标记, 根据武 **器不同和今后的升级可以一次标** 记多名敌人,但是此时我们只能 标记 2 个。标记好后按下 Y 他 EXECUTE, 必杀完成: 小女孩 看见了不和谐的画面, 山鳄也 induse 似性事的描述中拉丁出演

活用别才学到的本领一篇系向 前,最后尾隨一名逃跑的歌人进入

地下實。接 B 體可以一脚踢开门(以) 后非标记情况下不建议使用》

进门后是本作的招牌系统演 一持问。熟悉《24》的玩家 無必賴具素切應。 在画画出现 NTERROGATE 时接下5 體可以欣 貴与环境互动的暴力拷问画面, 概 具观赏性。靠近厕所门按B 箱特问 的话会看到里面还躲着一个怕死的r 小喽啰。得知想取自己性命的人叫 Kekin 一个黑帮小老大。山姆觉得 此人一定知道一些关于女儿之死的 内幕, 進决定前往 Kobin 的老巢。



KolifiksMansfon



山姆取下汽车的反光镜,又是 系统 利用这个反光镜对准底部 门缝会出现 PIK 的字样, 这时 按 / 键可以用反光镜弧察 下门 后面的情况。此系统实用之处在 于可以门外标记、

往前走会采到 Kobin 的公馆。 此时首两条路可洗: 图。直接从 正、进去爬窗户,被发现的几季 相对较大;图 3 走小门。以下选 择走い门。

整推开 1后3 键 CDC 稳 → 个背对卷的敌人, 较等一格协会. 并可以抢起沙隅。

爬上两名守卫背后的窗户, 按出蝦拽下一名敌兵。 Crat rom Loage 达成 扒住窗户往 外拽敌兵是 NOUMAL 排度下筍 效的杀敌万式。进入建筑物后 先关灯,虽然此处设用,但是养 成随手关灯的习惯在前期是有 益的。门对面的桌子上有散弹 枪M 500。方向键下更换武器。 长按下键空手。从最里面的了 用反光镜器,并标记两个淡语的 敌人后,起身口键一脚踢开门后 迅速Y必杀。(Behind Clased Hoors 达成 经玻璃门和弹药箱 往里走,来到大厅... 楼。先爬上腿 壁的管子,爬到一名敌兵头上后 LI 潜杀一名敌兵 Teath rom Above 达成。上方大灯可以打 图。一路走过大厅 放映室,这里

的敌人都会分散; 方动, 尾随后用 CQC 下掉即可。经由武器稍走到 地上花园图4处爬上管子,潜入 馆内后根据幻灯写着提示要抓住 杀害女儿的凶手。从窗户爬出来 到 图 5 位置发现 Kobin 和他的 喽啰们已经开蒜械山姆了。在隐 蔽状态下胜近见他和小链啰们紧 张雪柏的对话,很有意思。战斗 开始,把敌人一个个往下扔很轻 松,但使于万不要以为密外绝对 安全,敌人是会从别的窗口探头 开枪的。要利用窗外可能爬地带 星 L 字的优势不断转移。战 1中 维斯到敌人说"他会利用窗户。他 是个该死的忍者"。kobn自己 也已经吓尿了裤,但仍会被口大 骂. 猖狂得不行。由此我们可见 很多猖狂大骂的人其实都是什么 心态了 動他一个人时 图 8. 我们就可以过去网教一下他了。

从Kobin口中得知他不过 是受人之托伪造了山姆女儿的车 祸,并且小就山姆他的后台很强。 也难怪, BOSS 存在的两个意义 就是被主角干掉和克出比他更大 的HOSS。正说活耐大量第三梯 队从天而降, 山姆为了进 步深 人调查不得不暂时就范. 落得毛 利小五郎下场。此时 Kobin 小人 得志猛踢了。姆一脚, 不过不用 担心, 日后我们还会和这家伙见 £189







Price Airfield

就擒的山姆被转得到一个空军》 基地,課院中听见 Tom Read 这个名 字。此人似乎是这里的主事者,正在 和两名军人研究部队转移的事。我 们的联络员 Arria 也在其中,fleed 盼 樹 Anna 不惜一切代价挎问山姆关 于BMP的事之后独自离开了。这些《 人是谁? BMF 到底是什么?"一心追 查女儿死因的山蝇又怎么会知道此 事? Arma 究竟是敢是友? 正当山 姆头痛的时候 Artes 竟一枪解决抓 了在场的第三者。

原来现在 Anna 約身份是直属 于总统的特工, 现在正在 Read 身边。 做卧底。她得知这伙人正在计划从 俄国人家搞 EMP 来马耳他, 而且在 这背后还有更大的阴谋。已经退隐 江湖的山鉧自然不关心这等闲事。 世上虽然有很多坏蛋想搞破坏,但 时割准备着拯救世界的年轻特工们 更多。何苦总为唯一个遗体大叔14 不料 Anna 说出一句话另山螺心头 ──無────莎拉还活着」并且以此为 筹码要挟山姆入伙。山姆动手打了 Árma, 但量后还是妥协了。此段剧情 失控的暴力衰竭。将一个父亲内心 的脆弱展现得淋漓尽致。 图 7/1

此处的敦兵变为职业军人。走 位、赞觉性、火力都比之前的小混混。 稍兼风骚一些。一个送必杀。两个必 杀秒之。往前几步就能入手 C4。随 后接到 Anne 电话要求山蝇将 C4 爱! 放在直升机上,并稍后引爆。上铁 機構的小门會后有一个敵兵。可以 即 **被一种用场 - 图 0 ** (Akarana - Doni**



再往前走几步爬管子。管子旁的桌 上有闪光雪, 记得拿上。由窗户额 入工厂后从眼前的一个小口跳下 干掉一名敌人后马上就能来到直升 飞机处 閏 9 、秒杀两个敌人、安放 好 C4。下一个任务: 中断兵营某处 的供电设备。打落直升机后的巨大 很挂物,两人造憾地被砸死。从其 身后的小门来到兵营。这有个小镇 节,潜伏着不动一般时间,山姆会自 寓自语,其中一次提到死在自己手 下的好友兰伯特普说的关于耐心的 话,可见好友的死也是山姆心中永 远一块乌云。

从现在开始游戏基本结束了截 学、潜入过程也加入了难度。兵营 的潜入依然有多重路径选择。这里 我们选择走兵营背后 图 10 🖫 这里 有一定几率会有一个使小子走进阴 影里送必杀,如果他不走过来,我们 过去也得要这一格必杀,有用。猫 腰走到兵营后排会听见两个敌人 谈话,用刚才拿的必杀伺候了。 走 进量后一间兵营,从右手门出来干 排迎面的敌人。马上就到目的地了。 轻松解决房间内三人,破坏照杆,出 门右手铁门处寓开此场景。

*下一场景的兵营可以走空中路 藏,也可以小心漕过去,总之此处敌 兵走位愈发风骚,应加以小心。完 成任务后脱出。这是要面对一个搜 界小队,且地形不利,左右两条路难 度相当,小心一整还是不准潜入通 过的。抵达小崖操纵电脑开启路障。 这样就可以在确保在没有雕飾的情 况下从铁门脱出了。



Olwaniya, Oran

从兵营脱出后的山姆联系了唯 一能信任的人,以前在海豹突击队时 的战友 Victor Coste 此人也就 是片头本故事的陈述者。时针拨回 到 20 年前,在伊拉克执行任务的山

姆和 Victor 的小队遭到了伏击, 惨 烈的剧情过后,我们将操纵 Victor 进行这一关。刚开始的直线渗透没 育难度,但是我们没有消声器,也没 育潛人和必杀系统,所以这一关要多

利用公路的障碍物迁回前进、完 全可以不开一枪 图 11。记录点后 果到第二个场景,接下来的两个场景 想要全潜入通过有一定难度。但是 正面冲突也不容易。敌人数量众多。 地形对我们又并不有利。所以这里 我们选择的是全潜人。悄悄溜进雨 看边的小门图12,进入视线的首先 是一辆巨大红色油罐车,可惜我们 为了潜人不能打探。小心靠近油罐 车旁边的落单敌人 CQC 解决掉图 13,不是因为他落单我们才欺员他。 而是因为之后的潜入路径有可能会 在他的视线范围之内。 然怎从油罐 车后面绕过去。来到图14所下。置 利用这几个障碍物。在一群敌兵的眼 皮底下穿过马路到达对面。 正里走. 小心 图 15 处理面的敌人。可以快速 上前放倒他、慢 点他就开枪、开枪 会引来所有敌人) 也可以第一会、他 会转身的。绕过这名数兵所在的位 置后,我们就一枪不开地绕到了那群 傻小子们的后边 图 16。他们还是

かしていい。

寂寞地望着远万,我们说声拜拜转身 从后门避吗。

记录点过后的新场景依然很危 脸。伊拉克战士们的柯刀对于参差 不齐, 麦的如同降脱瞎, 好的堪称度 機體。我们尽可能要保持拼酸和觀 滚状态。蒙眼左边走,慢慢靠走椅 在弹药箱上的 个敌兵,解决操 陷 1/。和師才一样,只因为这家伙的规 线范围覆盖了后面的潜人路径。之 后间到最右边。依靠障碍物迂回前进 到 图 18 位置。等对面屋顶上之窗的 敌人走开局, 启卡车的路口往望翻滚 着走贯何安全通过。」心往里走,会 发现一个一直站在缺口处的敌兵。他 周朝、东会荷一个来原走过的敌兵,胸 在角碧等走动的敌兵翼开与迅速上 前。QC 之 之后轻松来到类似废弃 幼儿园的建筑群、这里可以开枪、不 会引采大批敌人 愉快地解中掉几个 敌人压终于来到。始被囚禁的房间。 **新广两个人在折磨山姆。原果山姆** 也是受过大平,捲口的人, 果然等等都 是从孙子过来的。两响磨了敌人叙



下山姆、敌人增援也赶到了。这里要 保护山姆尽量杀敌,把能打的红色爆 炸物都打了会提高效率。一定程度 后制桶,回忆结束 看来_人确实是 生死之交. 山姆还欠 victo 一条命。 事到如今山姆能信任的人也确实只



有他 ?。

额外 提.本关由于配有重点 器,且没有 般流程的潜入系统。 理论上可以通过正面交叉。对关。如 果嫌潛人太麻顿的人,也可以把这 矢当(使命召唤)玩



Washington Monument



影处守株待兔即可。 而且此场景的很多 通道可以俯身钻过。 擒获这三个人非常 **簡单 醒 19 💝 2**1 🛭

特何三个人之 唇山鳄得知对方增 挺马上前到了, 于 是以最快速度赶到

其次**有可**現实。 **** 考山指 ijana 藏身的小量。获得一个很帅气 **斯克雷地点定在一个等区的高业 美名和日伊茅加、并近忙劝身撤** Nicto 躲在喜年华游乐场的某处。 僵 **高。回去的路上全副武装的敌兵已** 編化各新山場自己似乎被理律》 差到了。 先从 图 28. 索拉店帽的 果然激人想通过监视 Vioto 来抓住 狗洞钻进去, 戴过前台小心一些邸 山蝇。这一关开始的任务是解决掉 可不惊动敌兵,来到有猩猩玩具的 進視 Vito 的歌人,孤家是。必须孤 沒错。同样钻狗洞:宋渊 黑 珍 处





没现也判为失败。自





又满上来了,现在我们就可以用一下EMP 手雪试试或力了。 電晕教兵 听如果再次隐藏起来就可以达成 Portable EMP Escape, 如果上前干掉 一个就可以达度 Sturned, 这两项以 后当然也可达成。 看情况任选。 最 后来到 图 25 处上车过关。





White Box laboratories



學先開節對於戶事爭□ 白倉 技术" 事 每1 研合利开发 M+ 的2.司、揭默的是正本子提展 爾坦坎分內的事。 ... 姆大子清香真 相再原可與是於"日為核术"

 家田下集 包,好料箱走几个散入解 转机分支 这事以总是 日 3mm 雇 用头精塑料块的选手的水平 平为 0m — 在事,且在战事头平数 换机气 NE 产量 。物块走去这人 的外公型下数次还确写

作様社、之に有用科学家に 所書物屋は、正面一 早個円状境 打、根理 村田で加給で繊維の足 すけ、走式機道差であって、为了 価語基人状で、我にい然流程を関 中面 にはい妻子を主要に置打 程頭中、一下服等時に戻す時 不要被責用的部へ者、これ、研会 趣露 有外屬養土面自些於其是会



使变为探头的, 这时 切果把他抓下去。有一定几条会被地图图 的人发现。它而以现实 更一提。如果 此处种带打死的有的 是一定。"有一样不 是一位被的不。"







先受至星10 名 公布市。 選的數學以來答及或有一格以 所 因 中的 時 敬人就 "以明 支手榜走了" 阿尔尔尔第第大炮 告,就,将一个门第十户走,于与 中以外里上的"关" 著名 一為單 的校人素一格。在一样争可的故 人。「要是大」从便可读 像。" 前一样多个上级。然一次上途至

及所产产型表。1700年,1700年前的 Arc 2 发展 1 四八屆一中下载 少沙門 中華上湖中的印刷人。上級人類人,此分散人之一後指一後在人及天外、數量的 8。 替入下海过至了如此,又生的生产,好是上午日



字型的 共自引盛也有通往屋内的 置子 与关系用以 归述的隐藏节 图 并在于约均煤中阻力 是那有 几个民暴敌兵不齐原膜头,要特别 王華 点を作り、王切むりろ他能力 臺戸时下来 新.但要 自己提供打开 金户, 图 玩物做的声音的显露 你的一直下载,说,为了童多踪 遊 Arra 表本正如子献· 動 M-。 為受罪子 對下 中型 个型键 奇特的地方 单到出口导发原大批 敌人已经来搞与他子。这时,铁速 **抱冬 月愈的買子! 图 + . 证着故** 兵委队的产品往前壁 克斯特定协 李解。 字故人 陰日 落地后生 深到抗走地点, 腹偏 生重月全 敌人是无于打死的 山鸦片过了一 動 MP 玻璃·自自放人股票要或 统全主了 接着作直放兵又生气, 司动司 宁 还有几 被人、轻标。 据:"由古利亚过差













第世幕 Lincoln Memorial

山姆受总统和安姆之托潜入 林肯纪念堂, 趁那里的设备还没 有被更换, 景下 Read 和 Galliard 的谈话。来到设备室, 这里只需 的谈话。来到设备室, 这里只需 Galliard 在取舍框内立即可, 按下 右腦杆可以放大缩小。景音缝束 后山姆选择暂且放 Read 一马, 鬼 特问 Galliard。从他口中得知 Read 想引爆放置在这个城市里的三个 EMP 炸弹、自己扮演教世英雄。并且吐舞出一个同 Megiddo 的更强 大的存在。还没等吐出更多东西 Galliard 就被杀手击责了。

报追这个杀字, 途中会有需察 出来溢乱, 小心一点即可。眼看杀 手坐上了汽车, 一声巨响, 可取杀 手始终难选良马戴的命运。此时 会有三拨敌人过来, 原则上是可以 不交锋的。这个咖啡馆的地形和





上姆决定反攻第二梯队总部 首要任务是存驻车场的两个变电 室安放 C4。本关是苏戏中最强调 潜人的一关,引起任何可疑反应都 会判定为失败,我们要做到的是绝 对潜人,

先解决掉传达室的敌人取得一格业系 图 18。 器开传达室树开门后导慌走,时刻,走着地上的探解灯,以下是最短路径,先从出传达室的直筒路上走回前进,利用门翻越的边缘躲过敌人不难,图 10 标出的小门即是第一个变电室。装好C4后不要出门,从另一个通风口出来,下到漆黑的下层。这条漆黑

的路上有直线的两个的人,这两个敌人由于本身就在事陪中,是可以到的例如,图外。而下不远至不后面有一个通风口。图外,这里直通第二个变电空。这种走证门,探好打开门发现。一个已就后在图片,远处由圈的赞其走远后,再上间绕之。在前走没有几件就是电梯队总部,现面是欢迎回家的划划字幕,黑色出现,如时由于迎面有一个警点,想不说一个警点,想得了个。此时现只能瞬间一个警点,想信打













至这里来。1的地方就已经相当了得了一带边走。快速地铲的过去在关闭的。1.又有两个警门冲出来。这是得少近一地一个一点形不由地被发现,更可以赶不上正在关闭的门从这一关开始,全替人过关变得有数据推了。

第一梯队内部。从开发小注前 走爬到天花板上一蹬一,放兵比较 分散,一个个支持"进入里面的"以 公室。司程尼礼學打的问题的图 19 又一个下。季图, 同样走天花 板可以如幽灵一的望走,只不,力这 **康多了模照灯式。1一下即可绕点。** 在搬车器室的天花板上看一个门。 **能**近与有一个家伙在证明让她的名 字 图 6亿。原来这家从是山姆的超 级妇丝,给了。姆一个报准器,也在 开始按方向键上即可模型都具了 图 51。有了这个东东, 山姆更加如 鬼神、这里的地形大同。异预。折 磨死所有的敌兵局,上楼梯转驾来 型 000的分公室 图5。

打开探发器,发证常日内布满









場下來,不無應,一種鄉子外加一个期間以外, 一个期間以外,是數一個人的,是多是 沒好的一件通过与學 MP 性違則 然付好的玩。接持是管理上等。 但所屬的一件與鍵 与新說玩得單樣 相採一下一個人一天子。一端的女。 K 200 埃干運以自己戶是用過其名 門体仍這項场定數的 化基在子他 提到 Arna和計算一樣以的人与此 事有差,这另一個、中產滿回号 是要為什直接,人社第一樣以外人 可能,由于对方也是拥有複製器的 助以不存在理下上的"隱藏"。但是











敌人在元學扫描到你的對候也仅仅 是知道印的。鄧、且曰描于是特徵 椎的 协议在敌人赶到你暴露广置 自光护原 的议院对电景学中以签 换门置,第一位队陪样赔杀:而 国利用区 特殊情况还能顺便将 flat and Misse Alle ast known rosion 太成 图 n. 图 h. 又 撒十八队同俚举之图18。来到 動的教育房间用打开提加器。这次 仿佛更难,其实也振聞争 みふい 慌 图 自lif Arra 办么争的路上,不 尝虑到第一样队、以及协应更多。不 利,都、装有、格文字标证。 日 被探测至二刻胜移用奔观路门付 正敌人,根据特尼扩聚类影将等的 朝广、然、集团以、护学为于广州

姆的好朋友 roing Lamport。 搜 特两机下是为了棉果作为舞码要 被未用、姆,而且Lambert 在录 音里说处疑第一梯队里有内好,可 增性心死前都 3 有找到。被撤信任 的好友育场 其实 Lamber 的概法 也是出于无奈 的山姆翁不可遏。 Anna 不告诉上姆 、 動: MF 炸弹 已经就位,而自行抗断在的。离就 在 颗炸弹的破坏半径之内。山姆 带着畸部前五数数女儿。 Anna 目 一趣的 incod 表白雲 并与机箱止 可能发生的针流总统的刺飞打动。

盛驾之下的上始会自动标记。 无限。小学 一路无章你安还是第 梯队 人西兰人,佛挡亭佛 跑到电 种口不同种类 網 点

順 利, 果 型 Anna 病 道、新松一切 告诉了山姆。 原来,是 见为擅假死 事件的人不 是别人,正是 〒第二梯队 13 ىك











Michigan Ave Reservoir

山鳄前往密歇根街的一个蓄水 池工厂解除日曜炸弹、到达工厂后 发现果然戒备森严。这个场景的关 卡设计很有某日式潜入游戏大作 的味道。开始处有两个便于隐蔽的 狙击点。一个是大门右边的入口。 进去后来到植物丛。另一个是推荐 前圈 80 处铁栅栏的破口,从这里进



法后注意等边敌人的视线快步舰 过栏杆跳入蓄水油。在这里可以排 定一个拿近水槽的载人以获得必 瀑. 剩下的就轻而易举了。最后都 个无法攻击的敌人 置 61 持何 这蹦果然是混盒饭的,什么也 不知道,只能先潜入建筑物内间间 科学家们如何才能解除 EMP。依然 是左右两个入口、左边爬臂子上去 能占据战略高地、走左边。上来后。 先标记好左边4个,右边高空的缥 物可以打下、毫无两个。之后必杀 秒左边 4 个 图 62,还有可能赶过 来一两个,置一个活口下去取一格 必杀。顺管子下降到指定地点。衡 身走下水道,爱几步就听见支科学 源的呻吟~~~步步为营. 成群的敌 人必杀畸灭 落单的 COC 取必杀。 教下女科学家后,得知想拆除这枚 EMP 必須同一时间搞定而个地方 只能由 Victo 和他同时出动。Victo 会驾驶直升机赶到. 简且顺便还全 **输山姆带来一个休害**。

爬到护栏边上会有两个过来送 完 图 53。外面有一队敌人,目的 她的机枪旁有一个敌人,到这里大 家都已经是潜入的个中宫手了。小 心点即可顺利过关。再次全灭下一 个场景的敌人之后等于来到其中一 个放置炸弹的地方。这里要把握好

位置,定起点为左下角,增为上方 我们应该先跑到右下角。经由右边 一排蓄水池、快速往前移动、前方 的一个管水池左手是有洞穴的 酷 84。经洞穴回到左边,这样就可以 获得最好的狙杀点, 倘无声息的全 灭敌人吧。但别忘了最后曾一个活 口 COC 解决取一格必杀, 这格必杀 最好拿上。因为往前走会遇到烟雾 信几名敌人会快速冲过来,此时如 果不敢必杀极有可能被发现。(学 雷有运气成分》

的于来到直升飞机处。Victo 的 到达时间还要等一会。在这段时间 里我们要单挑直升机(不是把它打 下来,躲好别被它打烂就行了) 和: 雇佣兵罪,这是谈潜入已经没有意 义了,杀就一个字。一路恍若《战 事机鞴》 称方火力压力很大,不能 有一点手潮。转于来到第二座塔尔 Vioto 也及时赶到灭了那架该死的 直升机,从飞机上走下来的竟然还 65 图 66。在飞机上我们目睹了其 它高額EMP爆炸时的惨状。爆炸 半径内的电子物体全部被毁(重升 机抵达白宫附近的时候被白宫的导 弹防御系统击落,幸好三人无恙。 山鳄在好友和女儿的支持下,决定













好机会提前扔一颗

動和食品的再進 连 - 注值对值运售

及使用遺畫(2007)

几事失敗。鞍出来

盾近处就可以对机

枪兵扔雷了。电话

店,又是填人的第三

DownTown District

出发点处敌人众多, 只要不靠近正门,在两 侧的人口放冷枪, 落单 过来的就 CQC 解决, 潜 入状态下凋场并不难。 来到街道上, 看见大灾 过后的惨状,人生而平 等, 却有人为了 己之 利,生灵涂炭 樹 6 。 遇 到峭肉后肥上墙母 图 68,一路小心行事即可, 实在不打用: MH 手雷 硬闯也不难。这一关主 要是为了让人感受一下 灾难的恐怖,为决战道 染一下气氛。





梯队。被探测后不要 慌高开票来位置等其过来侧面 COC

角落里听听这家伙和保安的对话。 **非常有意思还特定多必慎定**区 你个傻子」表现在最做不到的朝 是镇定:"之后移三制一,取必杀

特问副总统 画 74。之后的与 敌方增援的遭遇战本应是此游戏罪! 难的部分,场景内掩体众多包是结 构单一,且增援中藏有普通致人又 有第三梯队,如果在地面或是窗外 不被发现几乎是不可能。但是这里 之前立即爬上管子并是在房頂。空 甲被第三梯队侦测到的几率不大。 账后看准敌人聚集的地方.用用才 的逼控摄像头子雷爆破,连续几个 并配合吊灯和普通手當可以轻松通

过。厨房也是 严重以特,但 同样是送死。 从厨房侧门标 记,同理制一个 玩元。蛇形穿 过自动机枪 来到圖形房间 后——一批第



個 声。还有一点就是高频率使用探

斯器标记数人、即使没有必杀,COC

最后与 Anna 会合. 她想出新

取得后使于第一时间放出 🛢 76。

向计让山姆有机会接近 Read III

77。按提示标记所有兼兵 图 78

Reed 接近对夺下他的武器与 Annex

配合清场。剧情过后选择杀或不



38 76.









The White House



开始后演边到最右边的小门 处,略上可以 COC 一个独自巡逻的 敌人掌一格必杀备用。在图 69 处 用必杀干掉两个人(潜过去 COC 会 被另一个发现)。然后切记退回选 处,打爆红车。大门轰开后满出很 多数兵。不必在这里费事,赶紧从小 门溜进并爬上小屋的屋顶。落杀 敌人取得一格必杀后再秒4个 题 70,这样还剩两个,跪下来玩死。往 里走是一接接一接的敢兵,开始几 **拨地形很有利可以全暗杀。但是最** 后一波建筑物入口处的敌人太多 了,且队形很好,好在不影响我们的。 路线、也为了节约手需,就行行好放 过他们吧。入口必经路线附近有一 个孤零零的家伙 图 71,仿佛在思 考人生,告诉别人他的名字就叫"些 杀",有需求的别害气。

能心病狂的 Read 竟然血洗了 白宫,是面已然是人间地狱。进去 盾不久 Anna 来电话说副总统马 上将在接见室窗布上任。可见野心 早已香噬了他的人性。在外层房 间可以用 "相机炸弹" 玩弄一下敌 人。方法是:选中相机炸弹,扔出去, 后,再按×会进入通控界面,此时 X 是贊时离开界面。B 是制造帳音。 Y 是引爆,A 是放弃这颗炸弹。先 把炸弹丢到这两个人脚下。然后以 键发出噪音,等他们凑近后 Y 键引 機。(Sticky Camera Whistle 达成) 图 72。往后的两个大套间歇人数 雅很多,要活用温控炸弹,字雪,闪 光弹,EMP 炸弹等等一切手段才有 利于保持潜入状态。姜子来到副 总统准备宣誓就职的大厅,这里只 有四名青卫,易如反常。可以躲在







医油油 化医维生物性剂 区域的途中都会有武器补给箱。在 建整体可以更换武器 植满弹曲 如果你对自己的武器的选择特别有

自心前性 恢复亚性射化性亚对音 补给箱按A立马按B、弹药瞬间补 推進財産所

图,作需要做的就是扩展。Je 营救 勿悟消耗。













故事大概讲述了使罗斯的 4 枚 EMF 弹头造失了,必须要在弹头在黑市 止被告出前夺回。于是美国第三梯 队 (Third Echelon) 和使罗斯的乌鸦 (Voron) 两个组织分别派出了 Archer

t. 用 EMP 致使电力瘫痪。在特定 防场景会让两个人合作是用 EMP 来使整个场景内的电力舞轰。之后 会招来大批巡逻敌人 照样挨个射 兼 維練前班

还有为数不多的普通放兵。在门外

请用声纳扫描他们的位置并标记。

操开门后需要立马寻找掩体挨个击

疃,如果这时候有处决技能。门一

开,大家华丽地技 Y 吧。之后请发 挥自己的想象,利用场景内的道具 填待可怜的特定 NPC 吧。

8: 入侵款人电脑下散资料。当 你启动展客程序后,你必须待在调 电脑不远的地方下载资料, 距离太 远金导致下藏中新 (有值号强弱提

示)。第三关有多台电脑需要入侵 这时候需要和队友配合。一人负责 在电脑附近下载,一人进行火力掩 **护**,不要贪心一下启动多台电脑下 载资料,这样必定会有几台因为职 票原因或敌人去关掉电脑而导致下 。 截中斯《

千字万苦、EMP 等于抢回来了。 原以为任务就此结束,没想到两人 都收到了"杀死对方"的命令。现 在職人就是与你并庸作故的队友。 在运输机里面小心道镇行动吧。 后不管谁被杀死,活着的人也会被 Kobin 耸干掉。这样以来,就对单机 中恐怖分子如何得到 EMP 的剧情 进行了补充。





这个模式就是要求潜入杀人。一 个关卡分为了几个区域,每个区域标 配是 10 名数美。通过一个区域后有 补给点和自动存债。需要注意的是 潜入中如果不幸被发现了,敌人会堆。 伽 10 名提兵。提兵的出现位置不固。 定,甚至会出现在来时的路上,所以。 当你和队友找不到剩余的数兵时,往 回走看看。

攻关过程中要尽量避免和敌兵 正面冲突,便携式 EMP 是逃命和拯救。 队友时的好东西,也是标配之一。 手 枪尽量选 FIVE—SEVEN, 虽然成力比较。 小、但能标记4个数兵、非常好用。机 枪方面推荐 MP5-SD3, 升满后带有11 准镜和消声管,暗杀敌人特别好用。 需要注意的是,杀敌时尽量瞄准头部 枪毙命,如果3枪后还不能放倒敌 兵,那就会触发菩提,增加敌兵。 淵) 戏很贴切地加入了辅助瞄准,当精确。 瞄准某个敌兵的颈部附近以后,系统 全自动修正到头部,如果敌兵在移 功.还会自动跟踪瞄准一小段距离

这时候不用 犹豫了,和市 **拉机**电网

有些区 最有自动机 美槍,而且是 在必经之路 上。如果被 发现并且躲 避不及时的

话,基本没有生还的可能。 但区域 内的某个地方,有自动机关枪的操 纵台,这时候去操纵,不仅能让队 灰镰利通过、触发管报后,还能火 力压制敌兵,非常好用。不过需要 注意的是在操纵时自己是处于无 防备状态,想办法隐藏好自己吧。

光与精是这个游戏比较鲜明的 个特征。如果画面变成黑白了,说 稠自己隐藏的地方非常安全,就算敌 兵走到自己旁边也不会被发现(带手 **吨筒的敌兵除外)。因此攻关过程中** 一定要注意周围的发光源,有开关的 尽量别用枪打。

游戏的标记系统非常好用。果 哪一个区域。先用声纳扫描场景。然 后房手枪标记载人,值得注意的是。 扫描出的敌兵能無物标记。这样能 續时掌握數兵的巡逻路线, 便于攻 美。这里还有个小窍门,尽量保留~~ 次处决技能进入下一个区域,这样在 斯场景开始能用技能秒杀量开始的 被人。让难度降低不少



很刺激的两人对战模式 这个 原式的目的就是在限定的时间内尽 可能多地杀掉 NHC 相对手,所以稳 威与面具大威力为主.机枪万面最好 是配备晴朗瞄准镜,这样在远距离杀 醫来探測,所以只有对手翻切足够近 的时候可能探测到他,其他的问都要 通过敌人发现他的残影采判断大致 位置,也可以利用声纳束查看 NHC 倒下的位置来判断对手的方式。

当面对对手的时候,最佳选择 就是按3进行处决,但游戏的判定 很适异.有时候比对方先接口反而 被对方结片OI子。这可能是阅读的 原因.有个窍]就是面对敌人时,不 停坡3.这样面围对手

的几季很大。 Mr在这个模 式中是逃命和干扰对 手的利器。对手使用 I Mr 时,包括自己在内 的全场景的人物都会 受到于扰,由于自己 头上的严纳探观器的 灯光在对手视角里面并不会表现出 来,因此可以利用这一点,在对手使 用 MP的耐候迅速起导静止不动。 沟装成 NHC,能欺骗过对手。

这个模式的对战技巧就在手不 停如题位, 多汗意用己周围的情况。 因为很有可能对手悄悄在你后面准 备肉摄你。善于利用声纳来扫描 NPC 和对方的方位。如果眼力够好、 真实对手的身影很好发现的.相信玩 这个模式不是为了逃命和肉搏敌人, 投多少元家会起身跑步的,因此多注 原角層和暗处,着看是不是有个弓着 背的身影。还有多给头看看墙上和护 栏外边是不是每个身影, NHC 可不 会这样的。





如果说上画的模式都觉得太 简单的话,这个模式真的会让人抓 狂。本模式就是要在固定场景内 守护 EMF 不被敵人推戰。一共 201 波敌人,最后一读有变态的 25 名 敌人」而且本模式地图众多。想要

解开相关成就难度很高。 这里说说我的经验。要拼是 肯定不行的,直接从第15 波开始

£ 20 (数) 尽量打坏场景内的 发光体,为接下来的。 防守做好准备。政 术思想就是绕置子 **也就人发现了不**可 台,当画面提示多 不方向出现红色 detected 时,使用便

携 EMP 進獻 再利用场景 和敌人周旋》 逐个击破。 武 善 方 貫 ε FIVE-SEVEN 和 MP5-SD3 依然基首选 原因见上文。 但需要注意

的是防守过程中机枪弹药是无法 补给的,所以打完一被可以在等待 新一波激人出来前自杀,这样 EMP 前生命值又会加满,自己的武器装 街也都初始化。 敌人别出来后。 都是直奔 EMF 的,当他专心攻击 EMP 的时候,他是静止不动的。这 个时候爆头很容易。也可以近身肉 博取得处决技能





HEINTRATION

限定版附送的模式,也可以利用Ubl点数在UPLAY里面兑换。 此模式是可以看成HUNIFE模式 的进化形态,虽然地图和HUNIFE 模式一样,但是每个图都有无数

限定版附送的模式,也可以利 '的红外线。一旦触碰直接 GAMI 出点数在 UPLAY 里面兑换。 OVI II。

> 此模式除了参考HUN 模式的几得外,一定要任意的是,移立 三定要谨慎 随即打开声纳英震周

图是否有红外线,在安全情况下优先打模摄像头:接携式,MP只对红外线无效。因此使用 MP后,不是要小心连路;被敌人发现后,要需 时可杀掉。出现红色 detected 但只要警报未购,就不算任务失败。杀敌尽量挑落单的杀,几个孔准就先别动手,敌兵总会分开的;实在心急

就和队友衛星方工条数。

好不容易消息。个区域的故兵 赶往下一区域时。于万不可大桩大摆 地走,因为此模式和HUN1 工模式 不一样,区引候摄像头,红外线仍处 在工作状态,被发现或者鹤碰红外线 随样任务失败。小小一点,别功与一

最新 DLC 说明

一游戏在发售一个月后推出了第一个付费DLC。 Designed One Insurgency 像分 800MSP,容量大小为 800M 内容为 4 歌金新地面:San Francisco,New Orleans Portland,Salt Lake City: 4 歌地图制作精爽,是风格不同但就意十足。共同的特点被表现在 地形复杂与高低落准。下面来简单介绍下每个地面。





San Francisco

地图为码头、难度不高。出生 点为集装箱集散场。此地的特点就 是特别容易迷路。 款人分布非常散 乱, 要多用声纳扫描舞己所处位置 的制图集英籍上面是否有敌人。男 外。4个新图中无一例外增多了操像 果。当确认敌人高摄像头足够远的 时候,还是选择打坏吧。方便行动。



NewOrleans

地图为墓地,进度中等。此图的特点就是通道和高声都特别多。 的特点就是通道和高声都特别多。 时刻都要用声纳定门确认敌人的应 實并标记,否则很容易出现"薄馨 尾行在敌人后面准备按3处决,却 被不知道哪里置出来的敌人结发现 了"的特別、总个比较支票的/、荣 锯、出生点还在走、爬上有预广的铁 栅栏、这时就会听无键是接上的声 器。据中里走、声音越大、根明气就 在自己附近,但是打开声纳起节块 思閱没有任何人



Portland

地區为監禁、港東備領 以为是制作最潛心的地區之 ,残敗的率房,被因的區跡。 一種很有《阿卡汉姆宾人說》的 藝觉。此美的打法上和前區两步 基本條例: 同样是行道途外多數 章自己的周囲, 多用标记。途中 全有探照灯, 竹不掉, 所以展射到 注意保護灯前强敏衰强。但表面 表替报。



Sakidin Gir

地图为建筑工地、难度中等, 此图是集大成的关卡、游戏中所有 的要素几乎都验盖了。也是高低名 差最大的一关。本关的要点就是多 利用场景内的需直进行标记和杀 敌、最后一个场景爆炸物众多。标记 的时候 定要看准了。免得用处决 按能时打爆了其中一个,就功与一 質、故學先目路。另外要点的就是 此并很有可能是那就充挥中被所除 的关末,场景风格跨度大,某一场 最只安排一个敌兵,不能使用的自 动机关枪控制台等等。都修丁者这一点。进入最后一个场景前有一段 看似此较复杂的零查遍,决跨如下, 规管道、往石走。



Who of the docks out ZUG, 以简单载一般难度 完成 San Franc JCO 地图

Rise from the graves 20G) 以简单或一般难度 完成新 New Orleans 地图

Just free yourself (20G) 以简单或一般难度 完成 Portland 地图

Experimental Treatment (20G) 集業的或一般現象 完成 Salt Lake City 地區 Team congrets (50G,

存 Hunter 或者 inf tration 的模式中 以 Real sic 观净完成所有 DLC 地图 King of the crypt (30G)

4 www Or ears 的课 | 个场景 草木' 中 徒手干掉 12 名敌人并且不被发现 Watch the scap (30G)

在Port and 的第三个特别的 内室 中 中死 18 名数人 Thinking inside the box (30G)

在 San Francisco 的第一 当场等的 单装币 中 等死 12 学教人 Demolition stew (30%)

-- rc 確實下 在 Sait Late Civi的最后 / 场景中 引增纳国中的有的细维物

成就中海货的学放数服是利队 发累积的。

浴室杀人。首先触发等报,然仁娱 在一室主直打灯,再放人,几乎,拨 敲主

事業精業人 需要抑敬人引到集装 箱:直然与干掉,或者直接按日动 持针销引军前

引量爆炸物: 声纳能扫描上来的物品都属于爆炸物, 一年 层, 句 I 合作, 号亚寻找, 基本下会员新

游戏发售的射制走了 下载句乐略,张在游戏发售后 每周都会提供免费的道具下载 Ju 果

道具类

Proximity Mine Gadget

3E Elite Uniform

武器类 P99 Pisto

VIKHR Sub-Machine Gun MP7A1 Machine Pistol FAMAS G2 Assault Rifle M3 Shotgun

.

另外一个免费地路是 CampSubt 提供的 地名名Julian Cholon。 经售点样是 光景、每个场景只有 名称人 难受不同 不过要特别注意 电行应机机 美枪、丸、5余人之利器 其他产血清参岭上文 下面,总统得此免费地图的万法。 由于此类过是限足的,因此需要由代理被各类或者 vPIv来访问。

打手可止。 Axxii Barrespi, nim nimi ides xpin encelcurin hun xber nites mite spinitencellassieneral,而在下方有与心、小如果有下的 时间直接等场,反之近与in uh 主册 金拉兰方。你确认自己的言思,然后就会 比划先换码,并入据说,xtras i xolusive Coruen。 y 输入,就能解说。



各进与统法执政 Propers as

Sk Pro inck Pe

تنبؤك لجند نطأ

jan Marius Pagil

从既处其主敌人 从"塘产放工厂"表 测行状态下逐渐多数 不被引 1 为 情以下排一名数据增少 用处身业并有理两个敌人 一种中有有重点 被疾 用温度炸弹炸死。今数人 走车 1時 一京東省 (MP 常成 M 的数 A 用反光镜或辅助批测在 1后标记敌人 开 1处决 原本物品 おいいー 残りからなる 朝夢中点身理学 名数人 但不能惊动周围致疾

被放大武火店 不手以从下看上二十五十五十 点身被子。 正本之故《题》聚是《置《故人 在最后暴露主营10米之外击夺一名放兵 BEW B. 40 MRS FREE 20 用以光弹选额

用EMP當收替至少。全放兵 多人模式下模助上被敌人绞杀的队友被高 2 15 - 4 - 1

沙墨姆龍俠徒 Sp

准:文中提及的"杀死"(Neutralize)敌人。并不表示结果某人一定会死亡

d Hose he

文处天必至中主由山西珍兴 **不然完成**了 美子 目不能接美 不开始通过 · 今关卡 且不能接关 排杀也必须空事1 多级角建 5 转换药不能被发热 抓一个由馬井用其邊鈴木] 护 "二语并用其独主" "敌人 从10米或者更高的地方很高效兵 利用を組めや取り、また、ながらまた以上放入 贫舌招賣器 并争绰引朱的敌人 数三个交流型洞 共革婚司 高的敌人 級在俄爾肯尼特尼井姓 只3个常人 * 羊矢 4 一葉をはか一致人 8 健雄 1的同时主型一名改兵 4-40天产业量外中和企业通 利用一种不用的环境互动换问 合作模式 给主生的 有以友赶来之前面到5个旅人 高级。格特10~性图数型图

完訂 Pea st c 难医单人故事模式 50 完成 Real sic 唯度合作故语模式 20 邀请一名好发共游合作故事横式或其他模式 合作完成 Hunter 模式下的一张地图 10 合作完成 Lest Stand 模式下的 张地图 以 bok e 統 norma 覆度完成 Hunter 模式全部地图 50 し、Roa ratio 職産完成 Hunter 模式全部地图 to rook e 壁 norma 程度克服 Last Stand 模式全部地图 20 以 Real sinc 進度完成 "Last Stand 模式全部地图 50 20 任稳连按方式高度 Face O+模式所有地图 10 以任意难尼在 Face Off 模式中取得一次胜利 Page 66 达原全部 备战与处决执战 30 达成全部 圆踪挑战 30 达成全部 分数图库挑战 50 达成全部挑战 10 给任意武赫姆人"场升级 10 **给任意辅助武器购入 项升级** 性"有了或肉人"項用級 给所有辅助武器购入。项升级 20 全武器等項 10 购买任意一套刷服 经年龄 若生限的主义体 **抢所有制服购买全部九件装饰** 20 经独有制度购工大种花纹 realistic 確度下 全普入完成 Hunter 模式任意地图 Last Stand 相式下生存在增生单四图 O 核子防守所有敌人进攻

全成就例

经票据数 Socret Actions ments 经意理度完成单人数重排汽站。, Merchant a street Market 性無確視而成单人被事模式中的 Kobin a Manason 任意难度完成年人故事模式歷的 Price Airfield 任意確度完成華人故事模式型的 Diwaniya 任意难度完成单人故事模式量的 Washington Monument 经各项设置成单人故事相式型的 White Box Laboratories 任意难度完成单人故申模式型的 Lincoin Memoria. 经用限分支所收入拾货值中型度 Third Echa on HC 任意难度完成单人故事模式量的 Michigan Avei Reservor 经内存资本股单人故事模式学的 Downtown Dab ct 任意难望完成单人故事模式撤的 White House 经商准登记项 作模式故事 1 Perersourg Banya 任意难復完成合作模式故事 Russ on Embassy 与性格语言发介性语式故事 Yaarreb Complex 任意难度完成合作模式故事 Modrok Proving Grounds 透析: M-41號 Tom Reed 选择放过 Tom Reed

发现安徽卫不用人生程度



ALAM

如果《寂醉岭》、《生化危机》等传统恐怖游戏所营造的气氛已经无法满足像。 那么推荐试试《心灵杀手》。 你将在这款游戏中体会到不一样的乐趣。游戏的画 画十分优秀,精美逼真的画面配合游戏优秀的影情,所营造出的气氛让每一他 电视机前的玩家都身临其境。 在游戏中玩家将扮演游戏的主角艾伦韦克。在一 系列南奇事件中生存下来,并一步步揭开事件的真相。此次攻略将为各位带来 派理中的全要素收集婚离。希望对那些想要完美本作的朋友有一定帮助。

	步行状态
核键	效果
左福杆 (LS)	移动
右揺杆 (R5)	转动视角
十字體	选择武器
A键	跌跃
B (4)	使用道具
X館	快速装填武器
Y線	更换电池
LB M	冲射 闪避
LT 🗮	提高平电筒亮度
RB ME	使用投掷進具

	步行状态
T壁	射击
ack 👑	打开原辖页面
irt 👊	打开菜单
	驾驶状态
<u> </u>	效果
福杆	改变车辆驾驶方向
温杆	维 图积 篇
il i	提高率灯亮度
ii)	上下车
Sec.	刻车 倒车
Ter	to su

- 1. 生命值,玩家的生命值。除五 最低后游戏失败。
- 2. 显示器: 显示音标准点的方向
- 8. 手电筒电量
- 4. 爭电解刑余电池数量
- 6. 当前任务
- 6. 当前院备给欧疆和剩余政務等
- 7. 当前就备的副武器和剩余武器
- 8. 到达检查点是出现的标准。第 果在游戏中死亡。会从最后一个 他宣点重新开始游戏。



游戏难度

游戏分为一般、闲谁和愿琴一种推磨, 其中國梦难度需要玩家通关一次才能开启。 这里要提醒一些对动作游戏比较苦手的"剧 情控"玩家,三种难度对游戏剧情没有任何 影响,如果不是为了收集器梦难度独有的原 稿、笔者建议从一般难度进行游戏。

三个难度之间主要的区别在手敌人的攻击 力和防御力, 每提升一个难度敌人的攻防都会 上升一倍。不仅消除敌人的暗黑防护罩需要更 多时间,而且在一般难度中只需一枪就可以打 倒的敌人在噩梦中也需要四枪才能打倒。

业集要素

本作的大部分成就都和収集要素挂钩, 收集品的具体位置将会在(流程攻略) 图分 详细说明、游戏中一共有以下几种物品供玩 家収集:

- 1.100个咖啡保温瓶、当收集25个和100个保 温瓶时能分别解开对应成就。
- 2.106张原稿。其中15张原稿只有在臺梦难

度中才能获得。

- 3.12堆罐头,可以用武器将罐头看起的金 李埔打散。
- 4.30个补给箱。箱内存放着对过关事情有 用的道具。千万不要错过。
- 5. 机合收音机。可以收研资源模的广播节
- 6.14台电视,播放的电视节目大部分内容 都是艾伦失踪的一星期星所发生的事,耐 心的看完电视节目能帮助玩家了解游戏剧
- 7.25个告示牌,上面写着当地的一些风俗
- ※在一期目收集过的咖啡保温瓶在二周日 中不会重复出现。

生命值 - - - -

生命值是游戏中最重要的 顶数值, 当 艾伦从高处落下, 受到敌人攻击时都会损失 生命值, 当生命值降至最低时主角就会死亡。 生命值总共有四格,不足一格时游戏画面会 变黑白,以示提醒。受伤后只要不遭受敌人



攻击, 生命值会渐渐自动回复, 如果跑到灯 光下能便生命值快速回复。

如图所示, 在有任务 的时候,显示器上会出现 一个黄色的标记。当这个 标记位于显示器中间位置 时表示目标就在身边。位 于边上时, 标记所指的方



向就是本次任务的目标地点 例如标记在 正下方则表示目标地点在自己的正后方。路 戏中合理利用显示器可以有效防止迷路现象。

机关的控制器都会在黑腊中发出绿光, 只要玩家在控制器旁边按可键就可以启动机 关。游戏中的机关分为两类:



▲一类是需要玩家按照提示和要求反复操作 比如图中的发 电装置 当指针到达绿色区域时按 A 健才能成功开启机关。 另一类机关大名是利用起重机等工具把物体移动到相关地 点 指架起一个能让主角通过的新道路。

一 战斗说明 · · · ·

本作的敌人分为黑腾俘虏和被黑暗控制 的物体。不管是哪种敌人, 光都是它们的弱 点。在游戏中遇到的大部分敌人都是黑暗俘 房. 和它们战斗前玩家需要先使用手电筒照 射敌人,利用光线将附着在敌人身上的黑脑 驱走。当敌人身上的黑暗保护罩被完全驱散 时, 玩家的攻击才能对它们造成伤害。而被 黑暗附身的物体则比较简单,只需要用光把 控制它们的黑暗驱散即可。

金驱散敌人身上的黑暗 元面照射到量小 战斗时要把敌-才能





回避说明

回避的使用方法很简单,只要在游戏 中按下 LB 键就可以做出回避动作。如果在 回避的同时按住 LS 键的某方向,在回避时 主角也会朝该方向进行回避。

在高难度中除了要熟悉地形规划好行 走路线外、还要知道什么地方会出现陷阱。 游戏很多地方只要玩家捡起一些枪支弹药 就会出现一批敌人。要分析捡起这些装备 的得失,只有在得大于失的情况下才去捡 装备。比如第三集中前往调度场途中那个 屋子里的散弹枪不该捡, 因为捡起散弹枪 之后会出现四个敌人包围住玩家,用只能 装两发子弹的散弹枪来杀敌没有任何优势, 加上到后面捡到泵动式散弹枪的这段路之 间也没有什么难度, 因此不拿这把散弹枪 **建明智的选择。**

游戏中的装备分为灯光和杀伤性武器两大类。其中灯光类武器分为手电筒、强力手电筒、提灯、 强力提灯四种,杀伤性武器有左轮、散弹枪、泵动式散弹枪、落枪、信号枪、信号火炬和闪光弹。 这些装备的具体性能如下:

灯光类武器用来驱散敌人的暗黑保护罩。 讶类武器需要依靠电池的支持才能发挥效果, 按下LT 键能提高灯光的亮度,但会逐渐消耗 电量。如果电量降至最低,手电商发出的光源

会变得十分微弱。此时将无法提高光源亮度。 并且也无法使敌人产生硬直。平时只要不提高 灯光亮度,手电筒的电量就会徐徐回复。在流 程中可以拿到不少瞬间补充电量的电池,在一 些强制战斗的场合中请不要吝啬电池。在电量 低于 30% 的时候应果断按 Y 键补充能量。

手电筒	量常用的手电、赚射范围很小,消除黑暗防护罩的时间也比较久。
强力于电筒	量大电量比平电筒多一能应付大部分场面,但原射范围和消除黑暗防护罩所需的时间和手电筒相同。
連灯	电量和照明度相比手电离都更加优秀 消除黑暗防护灌所需的时间也比乎电筒短 如果遇到叔在第一时间内拿
	對手 能让战斗轻松不少。
强力提灯	消除農場防护運所需的时间比提灯短

此外还有增加电量的电池和锂电池,可以快速增加手电筒的电量。最多可以持有20个电池。

因为灯光类装备只能够驱除黑暗俘虏身上 的黑暗防护罩,无法彻底杀死他们,而杀伤性 武器正是用于彻底杀死没有黑暗防护的黑暗俘 虏的。但是在黑暗俘虏身上的黑暗防护罩还没

被消除的时候杀伤性武器很难对敌人造成伤 宫. 因此必须配合灯光类装备使用。信号枪和 闪光弹例外。这两种武器可以在未消除敌人黑 暗防护罩的情况下直接杀死敌人,但是对于某 些比较强的敌人效果不是很好。以下是各种杀 伤性武器的舆体能力:

			-		
左轮手枪	8	42	低	快	射速快 缺点是威力小 在后期遇到血多的敌人时需要经常凝填弹药。
致争枪	2	32	ф	快	攻击力较高 缺点是消靡的弹药数太少且射程太近 只有近距离攻击才有 杀伤性。
景动式散弹枪	8	32	ф	中	能力比较平均。虽然攻击力比较弹枪低,但满脸弹药敷能弥补这个缺点。
装枪	6	25	*	惟	攻击力高 射程远 对付 些血厚的敌人效果非凡 缺点是射速和装填密 度过慢 被大量 敬人围攻时振惧用。
信号枪	1	12	*	视镜	開育所有武體中最高攻击力和攻击范围。由于弹药很少 适合在危机时刻 数场。
備号火炬	-	20	-		几乎没有攻击力。但可以快速消除散人的防护罩并使敌人无法行动、适合 被敌人包围时使用。
闪光弹	-	20	-	-	攻击力高 范围广。可以一次消灭大量敌人。映点是投销出去后需要两秒 左右才能嫌体。



◆玩家在游戏中量物遇到 的敌人,各项能力都是敌 人中最新的, 可以轻松解 决辩。

▼強化版的杂兵 手持響 乃和斧头登场,量常用的 攻击手法是在远距偏扔出 斧头攻击主角。

▼该类数人通常都是单独出现。它们在有暗层防护器的时候移动速度模 快 和这类敌人战斗时要时刻注意用国的情况 建议到一个角落等这类 敌人自己送上门。该类敌人在攻击前都会停下一小段时间 此时马上用 手电筒照射,反复几次即可把他们身上的暗黑防护罩驱散。



▶改击者的强化形态。 拥有一捆砂菜主角的 恐怖攻击力,如果是 在非强制性的战斗中 遇到他 斯能逃就逃 - 唯和他做过多纠缠 只会白白浪费弹药。



▲这类政人的特点是攻高血厚移动慢 在高堆度中只要被他打到就会进入 黑白智或基質,战斗时尽量使用猎枪快速干掉他,否则一旦让他和其他敌 人配合图攻主角将会十分不利。此外、即使搜离手电筒亮度也只能让他停 止攻击,并不能让他和别的敌人一棒站在原地无法行动 因此和该类敌人 香。战斗时要 ·边用手电筒照一边后退 防止被近身。*

7		the state of			4
-AR	伯美者	1	1	1	1
困难	愉烫者	2	1	1	1
重梦	倫英書	2	1	1	1
一般	护林员	2	1		1
困难	护林员	3	- 1	1	1
王梦	护林员	4	2	2	2
—8t	强化愉瓷者	4	2	2	1
困难	强化输袭者	- 6	4	4	2

			J			
	量罗	強化檢費者	8	4	4	2
	一般	攻击者	4	2	2	- 1
	田唯	攻击者	- 6	3	3	2
	量梦	攻击者	8	4	4	2
-	(8)	电银男	8	3	4	2
	图準	电锯男	7	4	4	2
3	異岁	电锯男	13	5	7	3
	-					

記 起点

4 终点

原稿

特殊原稿(只有在屬梦难度才能拿到)

咖啡保温瓶

- 罐头金字塔

补给箱、黑面放着对过关很有帮助的道 具、不要错过

人 广播

电视

台示牌

灯光

探照灯

手电筒电池、弹药、信号火炬、闪光弹

左轮手枪

散弹枪

泵动式散弹枪

猎枪

手电筒

强力手电筒

提灯

强力提灯

信号枪

捕兽夹

- 行动路线

封民等加 Stines wa 罐头金字塔 检查机

作家的梦境

中基础

史蒂芬金曾写道:"题梦并不受逻辑的控 制,而且如果翻琴能够解释,反为失去卓有的 趣味"。在"畅小说中,被害者包会不断周司"为 什么",但私得不到任何答案。其实也不凡该

我几位伦韦克,是一名热病。说家,虽然 我一直都有生动的趋象力, 但这次我做的梦让 我很不安。因为这实在是太过疯狂 駕暗、爺 异了。

受壞的互始非常普通。我为了一个不知道 任何市民而开快车赶往目的地 一座灯塔。 质质仁物的黑阴迫使抗学着想快点选致这鬼地 方, 我在 鼻海公路上开着快车, 当我发动前面 有人型各便车时已经太迟了。我的车子结结实 实的斯思个可怜的人禅心在地。当我下车查看 时,再着这具逐渐要冷的尸体,我敢肯定警察 会抵抗关进岛域、但现在跨不了这么关了。我 少点要前往灯塔。因为那里有很重要的事情在 等我。

正当我朝灯塔前进时。令人吃惊的事再次 发生了, 见才被我撞死的路人居然爬起来, 并 手持斧头朝我攻击,看他的架势似乎真的想要 **茶死我,没有自卫能力的我在慌乱之中只能朝** 灯塔的万向逃跑 突然。 个声音进入我的脑 海, 告诉我利用为可以消除黑暗, 幸好自他的 引导,我成功躲过那个亡命徒的追杀。跑进灯

①游戏开始后系统会让观察使用RS键把根 角调到上方的灯光处。并询问玩家选择是 **而要要反转视角。设置完后就可以开始**做 们的亮温之能活作(副达柱右壳到楼梯发生

②挟照画画提示前道: 之后会进入数学模 或:· 系統会要求死家利用LE恤餘機服影的 再次攻击。成功后敌人消失。通过木桥来 到小量。到情后小晨会发生震动。震动三 次順光明会報我们打开后门。 接頭面面接 示来到光亮处获得手电镜。再次进入微学

の光明会教导教们如何能等。在後学中使 用「「他提高秀度職能常人的暴暗防护軍」 并推翻一旁的左轮手枪打倒敌人。这后道 到的激人可以用照明第二次性無決美。 納 进灯塔后完成本章节。

米有三个脑畔保温杯在小量里。 不要請



欢迎来到亮瀑镇

"艾伦、醒醒、艾伦

阵熟悉的声音把我叫醒,我揍了揍酸痛的眼睛,发现自己在车上。坐在号银位上的妻子爱丽丝失心的看着我。"艾伦,皮事了,你刚才只是做了一个噩梦而已。"

为了不让爱丽丝担心,我并没有吧间才那个梦的内容告诉她,为了让她安心,我朝她勉强济出一丝微笑。她见我没事便放心的下车欣赏风景。我独自回想起间才那个诧异而真实的梦。虽然有点后怕,但我不想因为这个梦破坏我和爱丽丝这次难得的体假,跟着爱丽丝走下车后,想边漂亮的景色让我压抑的心情放松不少。

我是一名恐怖/, 说家, 我的作品也相当受欢迎。但自从在两年前我完成了上 篇作品后, 一旦面对杨纸我就会心神不宁, 这种症状让我

再也无法面对打字机。是无疑问这使我陷入了肌所不错的癿作低潮,为了不让好友巴瑞和妻子爱丽丝担心,我并没有把实情告诉他们。以为我只是暂时没有癿作灵感的巴遜决定让爱丽丝和我一起来这个名几亮暴锋的乡下小镇成松小情。

这里正准备开始举办一年一度的》磨节,节日前小镇居民特有的欢乐气氛让我感到在大城市里无法体验到的亲切。既然是难得的休假。我自然不愿要有人打扰我们,可惜来到小镇后我还是被些"扬心"的书述认出来,为了摆脱这些节迷的圈句,我们决定先前往巴瑞两我们租下的小屋休息。

7.屋的对面是一所名7.巨盖胡打庄的豪华医院,那里的主治医生哈特曼由于治好了相当多艺术家的职业 免疫等称为 "艺术治疗者",靠在我障碍的爱丽丝告诉我,这次休假之所以来到这里。也是想上我去拜见一下哈特曼医生,让他帮我诊

治查看我的身体状况,虽然我心里难免有些不快,但还是否们了爱丽丝的要求。

在亮慕镇的第一个夜晚很快来后,本来劳累了一天的我该和妻子渡过一段美好时光,可我却为一些,事和爱颜丝闹了点不愉快 爱见"在心屋的书房放了一台打字机,她希望在乡下环境的影响中我能够有创作的灵感。但打字机上隔纸发出的反光则痛了我的双眼,这便我一时控制不住自己的情绪,和爱颜丝吵了起来,并挥了而出。

由于爱阿丝有严重的暗黑恐怖症,我知道她不会跟着我出来,正在我在外面生网气的,小屋突然断电,爱萨丝在屋里大声求救让我担心起来。可当我拿着手电筒闯入黑暗时,却发现爱丽丝并不在小屋里。慌乱中我发现小屋旁边的围栏已经破烂,担心要子的我急忙跳入水中



②下车质量需益權要帮文化拾無、達到左上角与船上的当地人從话即 可。之后会接到巴湖的何候电域、非確完上率。系統会自动把我们差 到本作的舞台——克泽镇。

の競男馬所的门。 - 企場對被風積點報控制的包含拉。 从包含拉那获得 小屋的钥匙和地图后高开餐厅。

●析測是關丝的呼喊后返回展于。**发现受關丝失**節。本章节续東

●明住用子自不可容尼夫机上前。 **法国有**一个**中中**和国





从噩梦中苏醒。

当我再办醒来的时候,我发现自己坐在车子里,头上的伤口让我意识到自己可能出了车祸。我忍住剧烈的头痛挣扎地爬下车,观察四周后我决定们往不远处的加油站,那里亮着灯光,肯定有电话可以让我报警。

在路上,我捡到了一张覆纸。这是一本名 Du"启程"的小说草稿,而小说的作者居然是我。我可不记得自己曾经动笔写过这本小说。但周围的情况并不允许我做更详细的思考。几个手持凶器的暴徒再欠把我包围。为了活命。我发

颁以的朝有亮光的地方跑 虽然那只是一盏普通的路灯,当人们被黑膀庄迫时。即使是 经代表"希望"的无明也不会放过。在灯光下,我惊讶的发现则才追杀我的黑影都消失不见。我又想起那个窗梦中引导我的人说的话"尸有光明才能把黑膀充满。"

在手电筒機弱灯光的绳护下,我终于来到加油站。 路上小镇居民"友好"的对待方式让我还是后怕不已。幸好,加油站的电话能够使用,很快,镇的警长莎拉开车投我,在和添红的交谈中我吃惊的发现自己失去了整整一个星期的时间,我和爱丽丝居住的小岛也在三十年前的地震

中就已沉入超底。不能接受事实的我和习拉开 车来到超边。面对空无一物的湖面,巨大的打击让我全身都失去了力气。这一切都是怎么回事。而爱丽丝,她又身在何处





①前几章的场景地面比较大。最好模据左上 角层示器的提示行动,以免迷路。优木场的 敌人此时不会攻击我们,不要被他们的虚张 實格序劃。 46-

②送入小量后先别急着打电话。把小量内前 朴鎗道具全拿到后再打。电话刚刚被通时能 展会控制推土机攻击小艦,从里里的门口建 出即可。《如图》。

③干掉埋伏的两个来兵后把一旁的开关器 **邶、从之前带电的树干走出去。唐动伐木场** 星的发电机后可以控制起重机,绝本头器油



刺棘菌位置搭起桥撒。 🐃

●在山東有一个补給箱、皇面有一支信号権、不 要错过。下山时出现的微人可以不必避会。直接 進入小屋把铁门打齐。之后的路上潜伏着不少的 **款人,不过由于第一章给的弹药比较多,**阿 以轻松全灭敌人。

●遊入鉄门后直走。金集生刷條、由于这里 有大量的弹药供应,因此不用考虑弹药的补 给问题。先冲到最里面利用信号枪干掉三个 **条兵,并趁信号枪的效果没消失时打开锁栏** 帕莱美。

申精英恒在有黑暗防护军时等功道度很快。 我们可以把信号枪提前准备好,精英怪在攻 击前会停下一小段时间。此时马上用信号枪 侗侯他。成功干掉精英怪后铁门开启。通过 **帐门进入加油站使用电话通知警察。**

第二集 暗黑俘虏

第二集收集要素

7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7			K J
卵釉	5	17	22
特殊原稿	0	1	1
加贴杂种咖	3	14	17
罐头金字塔	0	2	2
补给箱	0	5	5
收音机	1	1	2
电视机	1	2	3
告示牌	1	4	5

说起爱耐丝的暗黑恐惧症。在我们刚认识 的时候她就患上这种奇怪的病。在她看来,黑 暗并不仅仅是白天黑夜的交替这么简单, 而是 一种能够感受的到、有真实感的物质。记得在 几年前,我为了消除爱丽丝对黑暗的恐惧,我 给她讲了一个我小时候的亲身经历 ——个叫

做"神奇开关"的故事。其实那是我根小的时候, 我因为怕黑而经常睡不着。母亲便把这个"神奇 开关"交给我。母亲告诉我,只要我把"神奇开 关"握在手中,我的心会被光明充满。小时候的 我因为这个"神奇开关"的存在,终于再也不怕 黑暗, 能沉沉的睡去。

"艾伦先生,你还好吗?"

护理医生的话语打断了我的回忆。我这才想 起自己在警察局里,如果我告诉他们昨晚的经历, 他们肯定会认为我是一名神经病而扣押我,为了 能够寻找爱丽丝,我忍着头痛告诉他们自己只是 出了场车祸而已。幸运的是,他们相信了我的说 法。在和罗莎登长谈话的时候,我接到一个陌生 来电、电话中、对方自称爱丽丝在他们手上、虽 然我不相信沉入湖底的爱酮丝会在他们手里。但 此时我也毫无办法、只能把希望寄托在这里。对

方警告我别和警察做太多接触、并要求我今晚 去长老公园的情人锋和他见面,谈判骸回爱丽 丝的条件。这时,我的编辑巴瑞来到警局把我 接回去,他是我最好的朋友。一路上,我把官 己的遭遇告诉他。虽然这一系列近平疯狂的事 情让他暂时无法接受,但作为我的好朋友。巴 瑞还是决定支持我的做法,并和我一起在长老 公园附近租了一个小木屋。



①打开咖啡机、接下来去找爱丽丝,爱丽丝告诉艾 伦,她已经帮艾伦把草稿整理好。去书房查看封面草 稿的时候发生停电事故,调查电闸恢复电力后回到爱 丽丝身边。-

②找沙拉看长谈话,并拿起办公桌上的手机,此时接 到绑匪的来电,对方要求艾伦今晚前往长老森林公园 的情人峰见面。并告诉艾伦在曹周后院放有爱丽丝的 物品。

②通过关押囚犯的牢房就可以到达后院,出来前不要 忘记先把费局里的东西收刮一遍。调查停车场里的废 车发现爱丽丝的驾赋,回到警局大厅发现哈特曼医 生。艾伦认为如果哈特曼医生没有和爱丽丝交谈的 话、他们也不会遇到这种倒霉事,幸亏巴瑞及时赶到 才制止了冲动的艾伦。

前往阳台和洛斯提交谈,之后回到大厅。把放在框 台的表格拿给洛斯提。办完手续后拿起钥匙出门。



----长老森林国家公园

经过澧长的等待, 夜晚终于降临, 我按照 绑匪的要求,独自一人前往长老公园的情人峰 和他见面。通过路上拾到的原稿的描述: 我终 于知道袭击我的是一个名叫"黑暗"的神秘敌 人。它虽然本身没有多大本领。但似乎能控制 其他东西、甚至是人类。使它们变成没有感情 的暗黑俘虏。一路上,我不断受到暗黑俘虏的 骚扰,就连长老森林的管理员洛斯提先生也不 章被诱死的暗黑控制。当我击退一批又一批的 赔黑俘虏后,终于抵达和绑匪的约定地点,此

我和爱丽戏在渡船上遇到的那位老年 人已经在此处等候我多时。由于有腊黑俘虏的加 人, 我和绑匪的谈判并不愉快, 冲突中, 我和绑 匪双双掉下悬崖, 所幸的是悬崖上茂密的树丛产 生不小的缓冲作用,让我没受到什么伤害。回去 的路上我接到了绑匪的来电, 绑匪似乎认为这本 01. "启程"的小说是出自我的手,并且这些原稿 有着一种神秘的力量。他要求我两天之内把剩下 的原稿交给他,否则我将再也无法见到爱丽丝。

另一方面。在小屋等候我回来的巴瑞那里也 不太平。黑暗操控大量的乌鸦盘旋在小摩上方等 候着我的"大驾光旅"。在巴瑞的帮助下,我和

他里应外合。好不容易利用灯光赶走这群烦人 的乌鸦。经过这一夜的洗礼,巴瑞也不得不相 信我所说的事, 他决定先载小镇上打听有关黑 暗的消息。这时、披着"芭色拉"外皮的黑暗 控制了驯鹿酒馆的女店员罗丝。黑暗想借罗丝 之手控制住艾伦, 让他为自己服务。被黑暗控 制的罗丝打电话给巴瑞、她谎称自己拿到了几 负艾伦的原稿,希望两人能抽空前去她家事, 可还没等艾伦做出决定,好色的巴瑞就一口答 应了罗丝的数调。



— 编程

①走出小屋后就无法回去了,因此出来前别 忘记收刮完房间里的物品。顺着坡道一路向 下来到管理处,找到洛斯提取得钥匙,到对 窗的房子找电源开关。

②回到之前的屋子,从旁边的大洞出去。发生与洛斯提的战斗。建议等它自己跑进屋子,也可以用手电筒把敌人赶到小屋子里面,由于出口只有一个,之后只要对着小屋的方向照手电筒就可以了,敌人停止移动后马上加大手电筒亮度消除黑暗的保护。

② 胜 利 后 从 左 边 的 路 口 下 山 、 跟 衡 "LOVERS" PEAK" 路牌的方向一路向下即 市,不要错过途中的散弹枪。可以帮助我们 解决不少麻烦。



⑥在閏中位置会有两场战斗。第一场有一个 防御加强的敌人。建议貿到最后解决。两批

最人打完之后繼續前进有一个发电机,先不要管 地上的弹药,用最快速度启动发电机,否则会被 埋伏在附近的敌人偷袭。从此处通往下一个安全 点的距离并不远,建议快速逃往下一个灯光点脱。 高战斗

⑤调查缆车开关坐上缆车,顺着绑匪穿过森林。 刷情到这里时主角的枪摔了。手头只有手电筒。 先在旁边捡到信号火炬,之后的一段路就靠这个 来防身。由于枪在绑匪那里,我们只要利用手电 简把敌人的防护罩消除即可。之后跟随绑匪到达 情人峰,两人发生争特并掉下悬崖。

①和绑匪分开后我们要独自穿越森林回到小屋。 回去的路上有不少捕兽夹,走的时候要留意地上的亮光,如果不小心踩到就会被埋伏在附近的敌人袭击。这段路上有两个发电机。启动之后会有一安全的光潭。建议使用信号火炬,趁敌人无法行动的时间启动发电机。



芭拉来到巨笔却度假。并居住在巨釜湖上岛上的

木屋中。汤妈上利用其所写的诗歌创造了奇迹。

但他也利芭芭拉在一次潜水中遭遇地震。和龙心

的心岛永远沉进湖底。据说汤玛士是一名非常受

欢迎的作家,但巴瑞封线不到他的任何一部作品。

根据巴瑞的情报。我终于知道为什么纲匪这么热

衷于我的原稿,看来他以为只要取得原稿,便能

拥有护划神多为现实的能力。

少磨坊地画上存在不少黑色的物体,如果是 高难度下建议用于电筒照射黑色物体使其分 票,否则会被扣掉不少血。一路向上来到顶 腰,触发机关后跳到对面,从图中的楼梯处 走出廊坊。继续向前走一段距离有一个带着 真机的敌人。他的能力比其他敌人要高出不 地。远距离先用手电筒票,拿近了之后使用 信号火炬,配合于电筒快速驱散他的黑暗防护罩,打倒这个敌人之后可以到左边的屋子 里拿到猎枪。

助所到敌人说。伐木是很危险的职业。时需要与上退回。电锯男会带着几个杂兵过来。如果玩的是高速度,建议不要和此批敌人战斗,快速跑到下一个灯光点即可。

①走出森林之后调查车库、到男厕所里找到 钥匙后会出现一个敌人,不用理会他,跑到 车灯前他就会自动消失。之后驾驶汽车回到 屋子、不要被那一大群乌鸦吓侧,乌鸦以一 小小群体行动的,只要击侧几被乌鸦犀可 或器建议使用使号枪。等乌鸦扑过来的时候 马上开枪、开枪完毕后马上装弹高等特下一次的攻击,如此反复几次乌鸦就埋骸了。参 缓难度下则还需要利用信号火炬,当听到乌鸦 鸦的叫声后立刻使用即可对乌鸦造成较大的 伤害。

第三集 赎回爱丽丝的代价

	建立	-	AH.
際稿	11	TI	22
特殊原稿	1	2	3
	9	* 11	20
職头金字塔	1	1	2
2000.00	2	3	5
收音机	3	2	5
电视机	2	t	3
告示加	0	3	3

进亡 一

罗丝家住在小镇郊区的出租屋里,前往 罗丝家的路途中,巴瑞得意的告诉我他在早上得知的情报:小镇居民"项狂灯泡女"辛西亚写了一个故事,她在故事中写到 只要在巨釜湖附近写作,所写的作品内容变会 化为现实。三十年前,诗人汤玛士和女友色 Prop I mandy by I pandon— a register.

到达罗丝居住的小区后、小屋的管理员品道夫对我们两个大男人的突然来访似乎很不高兴,一路上翼翼不休的和我们跟着一些无关系要的污题,直到我们进入罗丝房间才摆脱了这个烦人的管理员。和罗丝见面后,她并没有马上把原褐交给我们,而巴瑞似乎并不在意这点,他非常享受的渴着罗丝给他想的咖啡,并和罗丝升心的淡天说地。突然,巴瑞停止了说话,头一歪倒在桌子上,

当我反应过来时已经晚了。似乎罗丝在咖啡里放了逐药,在药物的作用下我的意志也开始模糊起来,倒在巴瑞的身旁。

不知过了多久,一阵刺目的警笛声把我吵醒,一旁的琴丝神情呆满的在一旁重复点警句话,真觉告诉我一直"骚扰"我的默暗和这件事有关。当我走出罗丝家后才知道原来是管理员盖道夫报的警,这个烦人的胖子见我和巴瑞两个大男人进入罗丝家中,在人来出,担心罗丝灾操问题的他在男性荷尔蒙的刺激下决定报警,不过也幸亏警车刺耳的把正在韩睡的我吵醒,否则我就中了黑暗的意,只能任由它摆布。

可惜前来侦查的, 3 探景似平也是个临药 的狂暴份子, 那个名叫奈罗丁的探员看见我后 连基本的,同问都不进行。直接从枪套里掏出手 枪威胁我乖乖就忍。明天就是相绑匪约定见面 的时候, 我很清楚如果此时被, 3 逮捕, 我将 会错过和塑雕的见面时间。我只好放弃申辩的 机会、抛下巴踢独自一人从小屋旁的围栏缺口 中逃离。奈罗丁探员看到我逃走, 马上认定我 有重大嫌疑。一边开枪阻止我一边安排数辆警 至稍直升飞机对我进行追踪。途中, 我路经巨 釜湖的山中广播室时,遇到了派特梅恩先生。 正当我准备和派特梅恩交谈的时, 奈罗丁探员 相当"凑巧"的带领大部队把我包围,这次他 可不管我的态度如何、朝我连开两枪,幸好药 拉警长及时阻止,否则这个疯子探员非把我射 成马蜂窝不可。珍穷拉警长和奈罗丁争持的时 候、我从山头的另一边成功逃离,来到和绑匪 的约定地点 小镇的矿场。

演覆

① 跟小屋管理员蓝道夫对话,并跟着他走。 ②来到罗丝门口敲门,进入后发生剧情。离 开露营车屋的途中不要忘记回收附近的道 具。



②选亡的第一阶段非常简单,我们只需要按 照显示器所指明的方向跑即可。追击我们的 管车和直升飞机黑暗都会帮我们解决掉。脱 高普索的视线后进入第二阶段。

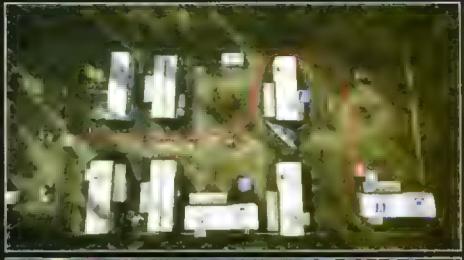
④启动发电机后调查探照灯,发电机会损坏、回去歸一下发电机之后重新启动。调整探照灯位置指毁大门。

⑤前往广播电台的路上沿着提示的方向一直 跑即可。路上会捡到一些闪光弹,等敌人聚 集后使用效果极佳。与课特梅思交谈后前往 火车调度场。

®来到图中位置时,千万不要进入一旁的小屋捡散弹枪,一旦进屋子捡起这把散弹枪就会被敌人包围,干掉他们会消耗大量的弹药,不划算。前进一段距离后会有几个敌人出现,直接使用信号火炬冲向下一个灯光。 ②路上的铜筋利用闪光弹和信号火炬可以轻松搞定,造议不要理会这些敌人的骚扰,利用敌人攻击后的硬直时间直接爬上楼梯。

即到达火车调度场后灯光下有一把强力手电筒, 捡起后调查开关, 会有敌人出现。利用场地的煤气罐可以轻松杀死敌人。(用枪攻











击煤气罐后、煤气罐会爆炸。对我们也会造成一定伤害。记得提前离开》

⑤下楼后将遇到流程中的第一个推土机,建 议直接冲向对面,点燃一个信号火炬让杂兵无法动作。并趁机打开机关。推土机无法穿过铁门,想要成就的玩家可以在铁门后安全的把推土机干掉。

神经 一种

我来到矿场的时间和约定的中午似乎过早了一点。一点,一块员为了逮捕我、已经在小镇上展开地毯式搜捕。无处可去的我只能选择在矿场中等待绑匪。对于我这种脾气不好的人来说,等人的时间是最难熬的。更让我气愤的是,那个该死的绑匪失约了。直到夜精降临,我终于意识到绑匪已经不可能会来到矿场和我会面。正当我想要起身离开,绑匪的电话打了进来,在电话里,绑匪对成功玩弄了我一把似乎非常得意,并要求我们往远处巨釜湖边的峰顶见面。"混蛋。"

我愤怒的踢烂一把木椅,但为了爱丽丝,

我只好强怨住心中的不快,前往和绑匪的约定地点。一路上黑暗似乎早有准备,甚至操控推主机采阻上我,我好不容易逃离黑暗的追杀,来到和绑匪的约定地点。不远处传来的声音让我意识到绑匪已经先一步到达峰顶。我急忙跑过去想和继罪交换爱丽丝,却看到他独自一人瘫倒在地



"你说,爱丽丝根本没有被你们绑架?"听到绑匪的话后,愤怒让我几乎失控,根不得把他大卸八块。

"不,不关我的事" 绑罪看到我,惊慌失措的朝后面跑,却遇到黑暗的袭击,掉下悬崖。 搞定绑匪后,黑暗转身朝我袭来,干钧一发之际我捡起绑匪掉落在地上的信号火炬,用尽全力点燃。 刺眼的亮光让黑暗全身颤抖,它愤怒的把我抛上天空,我就像一只断了线的风筝般掉人悬崖下的湖中,冰冷的湖水瞬间就把我包围,渐渐的我失去了意识。朝湖底沉去……



①前往矿山的路上有两个收音机和一个咖啡保温糕,不要错过,进入矿山的小屋后发生剧情。

注意 -==



②先剩無者遊入量画有东西礼禮的车票。在上画先用手电前照掉那两个被黑暗附身的物品再跳进去。之后一段路比较危险。关闭电源后会被大量敌人包围、建议利用信号火炬和信号枪快递突破重围。免得发生意外。如果想战斗可以利用这个场景中的车消灭敌人;

④走到屋子里头被木头挡住的门附近、有敌人出现。先解决两个普通的敌人。继续走到上层的屋子。从二楼出去。进入屋子打开电闸继续前进。在路边捡到一把泵动

场侧航场部分无地图)



式散弹枪。向前走,路上有一些探照灯,战斗时尽量把 敌人引入灯光内,这样会让战斗轻松很多。

⑤鬼镇的敌人都是被黑暗控制的物体,不用 理会它们,利用场景中的障碍物躲避就可以 了。最后有个火车头比较麻烦,需要合理利 用火车头剩余部件和树木作为障碍物来阻挡 它的猛烈进攻。之后在旁边的小屋里拿到锅 匙,爬上旁边的梯子继续前进。





●在山道上会有几群乌鸦装向玩家、用信号弹消灭掉后直接向前跑、递入银矿矿场。如图处会 通到一次被斗、由于灯光高这里并不是很远,推议直接递到灯光下接着被斗。先把堵住满口的





胖子引出来,再跑进洞里即可。接下来的路 段需要用几个开关来控制吊车所吊着的货物 位置来给自己造路,一路来到最顶上,逃出 银矿矿场。

①过独木桥的时要注意那个从背后过来的敌人,消除他的暗黑防护罩后直接使用猎枪杀死它、不然被前后夹击会比较麻烦。山顶废墟顶层有裂痕的部分会塌方一次,掉落下去后会被一群敌人围攻,如果不想战斗的话可以用信号火炬让敌人停止进攻,趁机逃往上屋,跳到对面就能脱离战斗。

第四集。真相

第四集收集要素

原籍	19	9	0	19
特殊原稿	0	1	0	1
咖啡保温瓶	6	12	0	18
罐头金字塔	1	1	0	2
补给箱	1	3	Û	4
收音机	0	2	0	2
电视机	1	2	0	3
告示牌	4	1	0	5

巨釜湖村庄

当我醒来的时候,发现自己在一栋陌生的 房间里。这时哈特曼医生走进房间,他告诉我 自己在山里看到我落水时点燃的信号火炬所发 出的光,便马上带人把我救起。哈特曼医生建 议我只要和他合作,他向我保证治好我的病, 并告诉我,爱丽丝已经因为弱水死了,之前的 一切都是我为了逃避现实而做出的一系列<u></u><u></u><u></u>系积红 想罢了。虽然我对他的这种说法完全无法认同,但我不想再被哈特曼灌那种神经病才吃的药,搞不好或许他还会给我来一针,精势所逼下我只好假装配合他。



在巨釜湖村庄,我遇到了安德森兄弟,正好那个混蛋医生有事离开了,兄弟两人已经知道自己在哈特曼的药物控制下再也干不出什么大事,正如巴瑞所说,"在疯狂的世界里只有疯子才是

最正常的。",安德森兄弟知道我的事俩后,把 一张原稿交给我,并告诉我当年他们把和黑暗 有关的讯息隐藏在他们的农场仓库中。

拿到原稿的我回到自己的房间思考要如何才能离开这里时,黑暗再次帮了我大忙,无孔不人的黑暗把混乱带入了巨釜湖村庄。我也借助混乱乘机溜进职员室,在职员办公室里我遇到了哈特曼,此时的他发现已经无法瞒住我,便邀请我和他利用原稿的力量一起改变世界,显然哈特曼并不知道黑暗的力量有多么强大,我并没理会他。和前来接我的巴瑞一起逃离巨釜湖村庄,朝安德森农场赶去。





液程

①草着哈特曼医生走,一路上医生会介绍医 院里的大致情况,医院发生暴乱。 ②回劉自己的房间、当黑暗袭击医院时前往 大厅、先把房间的大致布置记清。否则之后 会因为房间过暗很容易找不到路。在一楼倒 下的护士旁边捡起钥匙。~~



②到哈特曼的办公室拿回原稿。上二楼启动 发电机、用光把围中重示的书架烧掉。回到 大厅后进入房间,从左边的小房间里捡起里 面的信号火炬烧掉黑暗物质。让灯将门砸坏《

后逃出诊所,从巴瑞那堡拿到手电筒。 ④公因墨有不少敌人,由于现在主角手中的弹药 过少,建议直接逃到灯光回避战斗。不久后会遇 劉哈特曼医生。哈特曼医生的所在的事子中有一 把信号枪,用手电筒消除黑暗防护罩之后直接使 用信号枪打倒医生。



⑤来到图中位置后不要急着前进。在前方树丛里 埋伏着不少敌人。由于前面有几个被暗黑控制的 物体。建议先把树丛中的敌人全都干掉再前进。 否则很容易被夹击。找到巴瑞后会出现大量的就 人。可以利用庭院的建筑物和敌人兜围子。 当巴瑞找到钥匙把门打开就能离开此处。





ニュージー・・・ 安徳森农场 ニューニー・ニー

在军上巴瑞告诉我。在我失踪的这一 天中他也没有闲着。经过他的调查、小镇 上流传的汤玛士的故事似乎是真的。因为 他最后的作品中所描写的"光明圣女"便 是现在居住在小镇上管理发电厂的辛西 亚。我听了巴瑞的调查结果后决定等安德 森农场的周查结束,就前往发电站寻找辛 西亚。这时,一直追踪我们的黑暗突然朝 我们发动袭击,把我们的车子整个掀飞。

当我从她上爬起来后发现自己和巴瑞

已经走散了,通过手机联络,我决定前往 农场和巴瑞回合。农场里似乎有黑暗不想 止我知道的重大秘密。 路上我受到了黑 暗俘虏的重重包围, 在巴瑞的合作下, 我 们终于进入农场。但让我们失望的是,安 德森兄弟所说的仓库里除了 大堆的酒 外,没有任何东西。认为白忙一场的我失 望的坐在客厅里, 巴瑞看到我闷闷不乐的 样子,决定和我 醉方休。



- **ME** -

① 剧情后玩家的武器和手电筒都掉了,还好几个灯源都相隔不远,建议直接冲过敌人避免战斗。前进一段距离之后有个吊灯控制面板,将吊灯的位置转到铁门上方,再从边上的楼梯上去,利用发电机发电烧掉铁门。接下的路段会遇到一个发电机,不过这个发电机需要成功操控4次才能打开电源,建议不要理会这个发电机。

②有捕兽夹的路段和第二集一样。只要不被 夹到埋伏在四周的敌人就不会出现。跑到小



屋二樓,可以得到一把左轮手枪。。下来后会在踩 房遇到丹尼,打倒他后从窗户靠出。

②左上角的几个补给品量好自己步行过去拿。开 车上去的话很容易卡住,没有车很难对付农场的 被人。栏路上的起重机不会移动。看准空隙跑到 对面去即可。

②走进农场后就会遇到本关的重头戏——舞台防御战。一开始量好先把左边的强力提灯拿到手,再跑到男一头捡起泵动式散弹枪。接下来跑到中场,使用一个信号火炬,捡起地上的6个信号火炬和2个闪光弹,收刮完后就可以和敌人战斗了。这里的敌人会从三个方向夹攻或家,被斗时尽量跟着中场的灯光走,灯光能帮我们解决大部分敌人。敌人大批上来时应该马上使用信号火炬胆止散人的行贿,蝉果散人的黑暗防护罩还没有消除的话直接用闪光弹杀敌。由于敌人的污事好这空隙装子弹和回收背后箱子里的弹药。

起门口挡路的障碍物。当启动仓库2楼的机关 质会出现一批敌人,如果是高难度下建议回 到开关附近战斗,直接面对敌人很容易被扔 过来的斧头打到。

●走出仓库后会遇到大量放人,这里推荐把 敢人引诱到电火花处,可以把敌人直接电 死。继续前进进入房子,来到顶楼启动发电 机到达底层。离开屋子后一旁的收割机会擅 向主角、干掉后前往围中位置,从屋子里的 梯子上去、赚到另一边,进入屋子拿钥匙。 打开谷仓的门,与巴瑞一起进入安德森兄弟 的家。在二楼找到保险丝盒并修理好,回到 一楼调查唱片机。

一切开始的那个夜晚

不得不说,安德森兄弟酿的酒可谓世间绝品。即使是我这种对酒十分挑剔的人也不禁太陽起来。最后,不胜酒力的我倒在床上,好久没能好好休息的我做了一个梦,在梦中我又再度回到巨釜湖的小岛上。我在这里看到了一周前的我,那时我看到爱丽丝被黑暗带入湖底后也不顾一切的跳入湖底,却没有找到爱丽丝的踪迹。这时,披着芭芭拉外皮的黑暗来到我的身边,她告诉我爱丽丝已经死了,但我可以利用在巨釜湖写作便作品化为现实的神奇力量等

次严爱啊丝复活。对于一个深陷绝望的人来说, 罪借的建议是充满诱惑的。我为了早日让爱丽丝 复活,用一个星期的时间完成了一部名为"启程"的小说,在写作过程中,黑暗一直在旁边给我出 谋م策,好让自己借助小说的力量越来越强大。 我最终发现了黑暗的善愿,为了对抗黑暗,我决 定把自己写进小说里和黑暗对抗。正当小说还剩 最后一页时,身穿潜水般的汤玛士出现在我的面 同。他利用神奇的力量帮我脱离了黑暗的控制, 并把萨福敬落在小镇各种引导我。

从梦中特醒的我还未对别才的梦境好好整理 时,那个烦人的探景突然出现在我们面前,把我 和巴瑞送进警局的大牢。



①进入小屋: ②找出自己发生了什么事。西到小屋中。

第五集 神奇开关

第五集收集要素

第三 -	克黑的安生笼	克莱的光和电	单针
原稿	. 8	4	12
特殊順稿	0	3	3
咖啡保温瓶	10	10	20
罐头金字塔	\$	1	2
补给箱	4	3	7
收音机	0	0	0
电视机	1	1	2
告示牌	3	4	7

亮瀑的夜生活

在亮澤警局,奈罗丁探员为了要我说出真 相、甚至想以预谋杀害联邦探员的罪起诉我。 可我明白即使说出自己的经历,这个脾气悬疑 的探风也不会相信,还很有可能会认为我在编 一个可笑的故事骗他而一枪了结我。好在药机 警长也在一旁,避免了奈罗丁对我私下动粗的 可能性。突然、黑暗跟着我来到警察局,看来 黑暗已经得知我找回了失去的记忆。准备杀我 **灭口。面对外面黑暗的威胁,我焦急的想逃离** 这阴暗的牢房。可由于奈罗丁在场,我无法自 由行动。正在这时,黑路从牢房后面袭采,倒 霉的奈罗丁躲闪不及,被黑暗拖出警局, 莎拉 吃惊的追出门外, 可外面除了黑暗就无法看见 任何东西,至于可怜的奈罗丁早已未见踪影。 这下倒好,连解释的时间都省了, 莎拉当即决 定帮助我,利用镇里的救灾用的国升飞机送我 到达发电站拜访"光明圣女"辛西亚。



①眼着莎拉走出着来局,我们要能过最高去 另一边操控大门。先从废车边的楼梯来到楼 顶。利用屋顶的木架到达对面、坐升降梯下 来后不要着急调查开关。先把开关旁的暗黑

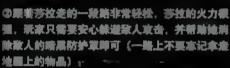


②聚菲莎拉走的一般能非常轻松,莎拉的火力很 强,死家只需要安心候避敌人攻击。并帮助她消 除敵人的暗黑防护單單可《一路上不要忘记拿走

(9)本章大部分战斗都是无法避免的,如果是高难 度下,建议多使用信号火炬快速消除敌人的暗黑 防护罩。前进不久会进入一场防御战,全灭敌人 后电镀男会带一批杂类出现,电锯费的移动速度 很慢,建议先把在一旁偷袭的杂兵干掉。

④在教堂门口会再次进入助御战,第二批准人中 有两个速度加强型的、带要快速消灭普通的散 人。否则当这两个速度加强的敌人来到玩家身边 的话会比较麻烦。被三连击击中的不死也残 废。

●穿过教堂前往直升机坪,在直升机坪发生 守护战。本场战斗的场地上有许多煤气罐和 探照灯,合理利用这些可以使得战斗责得客 暴很多。场地上还有虽然有把散弹枪。但没 太大意义、没有之前得到的猎枪好用。战斗 中要边跑边打煤气罐、后面造上来的敌人会 被炸伤。全灭一批敌人之后会雷给玩家模当 长的时间让玩家整顿装备。趁机回收场地上 的弹箭。当莎拉说直升机已经启动。可以出 发的时候就立刻到直升飞机上。



黑暗已经知道自己的处境并不好,为了阳 止我前往发电厂, 黑暗开始使出全力于方百计 的阻扰我们,甚至动用大量乌鸦,企图把我从 直升机上甩下来。所幸当时直升机的飞行高度 并不高, 我只受到一点皮外伤, 在直升机的掩 护下,我安全抵达目的地发电厂。当辛西亚听 到我的名字后,她惊喜若狂的告诉我,她已经 等了我三十年。原来在三十年前,汤玛土和芭 芭拉来到这个小镇度假, 年轻的辛西亚被汤玛 士的才气所打动,抗狂的爱上汤玛土。可惜这注 定只能是单相思了,因此辛西娅也得到一个"疯 狂的电灯泡"的外号。

一天芭芭拉在潜水中溺水身亡, 黑暗的身在 芭芭拉的尸体上找到悲痛欲绝的汤玛士。黑暗借 助芭芭拉的身体和汤玛上沟通,只要和它合作。 色色拉就能再次复活。接着黑暗利用色色拉来逐 斯马导汤玛士的小说,一步步完善它自身的力量。 **直到最后,汤玛土才发现自己上了黑暗的当,可** 这时黑暗的力量已太过强大, 单凭汤玛士已经无 法阻止黑暗。他只好利用小说的力量把自己强化、

提前预知了三十年后艾伦的到来,并利用小说 创造了一个"神奇开关",而这个"神奇开关"



正是打倒黑暗的关键、临终前汤玛上找到辛西亚、把 "神奇开关"托付于她, 让她在三十年后把"神奇开关" 交给交伦韦克。而他自己则穿上潜水服,抱着色色拉

沉入湖底, 牺牲自己暂时压抑住黑暗的力量。

看来解决一切问题的关键就在于那个"神奇开 关", 辛西亚告诉我她把"神奇开关"放在水库里的 一个"光明之室"中,正当我准备跟随辛西亚通过秘 密通道前往"光明之室"时。巴瑞和莎拉乘坐的复升 飞机遭到黑暗的袭击而坠毁。担心巴踹的我拒绝了辛 西亚的邀请,独自前往坠机地点帮助二人。

好在巴瑞和药拉都没事。在我们二人的合作下终 于突破黑暗的重重阻挠,成功抵达"光明之室",这 是一个用二战遗址建造的绝对安全的密室,在保存"神 奇开关"的盒子里,我看到汤玛士留给我的一张原稿。 创造了我的童年和"神奇开关"。看完这份汤玛士留 下的原稿后,我想起在湖底小屋中那页未写完的原稿, 我决定独自一人前往巨釜湖, 去给这本叫做"启程" 的小说写上一个令所有人都满意的结局。







焼暑・

THE IN

①开始需要先用枪攻击木板。 门打开后进入房间、准备好信 号火炬,在打开收音机后会出 现大量敌人。打消耗战对玩家 很不利、建议使用信号火炬直 接逃走。变电所望有很多高压 电。想战斗的玩家可以使用手 电筒将数人逼到电线处间接杀 死敌人。

②过变电所后到正前方的控制 室中打开开关。使吊桥开始转 动、爬上吊桥到达对岸。前往 发电厂。一路上直升飞机的灯 光会协助玩家,难度不是很 高。飞机被袭击后建议不要理 会剩余敌人。冲到发电站里就 能摆脱战斗。~

②出发之前先把发电厂里的所 有道具回收了。通路的开关按 2-3的顺序即可闭合通路。回 去路上的杂兵建议用信号火炬 控制住、并马上按开关开门。 跑进发电厂。(见下页地图)

④前往坠机地点和巴瑞回合后 前往水坝上方。路上会遇到两 个移动速度很快的敌人,建议 **趁敌人和沙拉战斗的时候跑到** 灯光下。

⑤坐电梯到上层, 按住开关让 其他两人先进水坝、自己从边 上爬进去。水坝上方需要利用 探照灯全灭敌人、之后在逃亡 的时候要小心被暗黑魅影破坏 的道路,不小心掉下去的话需 要从头跑一遍。------



	4 - 44	
		-
46.75.48		 -

第 基			
物稿	0	Ü	- 6
特殊原稿	4	Ů.	4
如时铁阳唯	10	1	11
雕头金字塔	2	0	2
科哈丽	5	0	5
收量机	0	. 0	0
电视机	I	a	1
告示牌	4	. 0	4

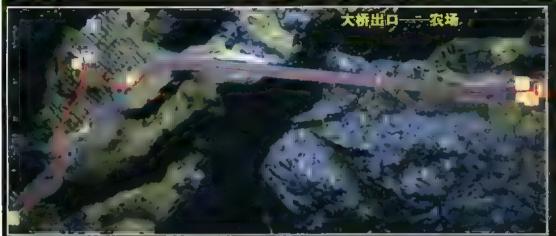
— 前往巨釜湖的路上 🌣

拿到"神奇开关"的我让黑暗感到绝望, 它害怕自己做二十年前 样被再次封闭。但他 唯一能敬的尸育全力阻止我前往巨釜湖, 可惜 黑瞎的重要进攻在我看来只是无谓的抵抗而已。 "神奇开关"给了我足以抗拒黑暗的勇气,为了 解救被困在湖底的景则地, 我闭上眼睛, 跳入 巨新湖

①在床头柜取得太阳眼镜、去浴室的柜子 **皇取得止痛药。高开新室、听取电话目官** 后到客厅打开电视。之后去厨房追溯受育 丝; 4

②在本章节玩家要开车前往巨鲨湖。其实 就是把整个亮潭镇绕了个圈子。 走过艇 道,继续开车来到桥上。这里有很多被黑 暗控制的物体,总关有大批被附身的物体 和一个被附身的起重机、建议玩家不要操 之过急、慢慢前进才是最安全的方法。前 六批可以用手电筒一个一个照。 履后的起 重机按LB體躲避起重机的攻击即可以





②开车继续前进。如果车子被困住可以从农场的平 车中开新的一辆车。到尽 头后下车步行,随道中有 不少敌人,由于本章没有 多少需要战斗的地方,建 议不要理会地上的弹药。 使用信号火炬跑过隧道。





◎往右边拐进入旁边的小屋。到上屋园收弹的并启动发电机(如果想获得不开枪成就的玩家。这里多使用信号火炬制止散人的行动》。不来质 路上的推土机可以不必理念。直接递到下面开关处。等货物被拾高了上车离开。



创造了一个"我",在我不在的这段时间里,这个假 人将代替我回到现实世界,暂时取代我的位置。

随着书房里的打字机发出"哒哒哒"的声音,小 镇的时光渐渐倒流,笼罩着小镇的黑暗被光明所驱逐。 爱丽丝活着回到岸上, 驯鹿市也顺利召开, 小镇再次 充满着欢声笑语。可惜这一切都与我无缘,在巨釜湖 的小屋中、我为了压制住黑暗继续完成我的作品。没 错,这不是湖,而是海洋··



成就列表

成就名称	定就美華	庫就影明	完成方式
跟随光明	10G	收到梦境的启发	完成第一集梦境部分。
北欧健行	10G	喜欢北欧健行无可置疑的健康疗效	第一集打倒史塔奇。
亮瀑镇的警员	20G	请求帮忙	完成第一集剧情。
电视	5G	看着电视里的广告	打开并观看疗养院中电视里的广告。
勇气十足	10G	违反了国家公园管理员的指示	第二集打倒洛斯提。
公园管理者	15G	活着通过长老森林国家公园。	完成第二集剧情。
重型机械	10G	摧毁一个推土机。	等开门之后到灯光下用手电筒照比较安全。
火车头	10G	摧毁火车头。	摧毁第三集中遇到的蒸汽火车头。
错综复杂	20G	找到了绑匪 但他说出的话不是你想要的。	完成第三集剧情。
医学上的见解	10G	听取哈特曼的录音	第四集疗养院主任办公室内。
古老神邸的孩子	10G	在保持较高生命值的前提下体验摇滚时刻	演唱会部分保证一定生命值通过。(游戏画面不能变成黑白)
也许是梦	20G	用点射间来反省过去	完成第四集剧情、
通道陽光光	10G	把 CD 放进点唱机里两次	第一次进咖啡馆拿钥匙的时候帮助旁边的老人开启点唱机,第五集和 看长一起行动经过咖啡馆的时候再次进去开启点唱机。
守门人	10G	切断变电所的电源	剧情流程到第五集关闭变电所电源。
光明之女	20G	找出她守护的秘密	完成第五集剧情。
征服龙卷风	20G	击败龙卷风	第六集击败龙卷风。
启程	40G	以普通难度完成游戏	- The Market Pri
硬派作家	40G	以困难难度完成游戏	
	50G		
文伦 醒醒啊	+ -	以噩梦难度完成游戏	
会飞,就会燃烧	20G	烧死 1000 只乌鸦	
它们来了	20G	成功摧毀被黑暗附身的物品 20 个	
左轮手枪高手	20G	用左轮手枪杀死 100 个敌人	
黑暗俘虏猎杀季	20G		-
打字以外的才华	20G		-
那边窗子透进来的光	20G	用信号枪杀死 50 个敌人	-
雷声与闪电	20G	用闪光弹杀死 50 个敌人	-
同 译 居 赤	20G	间接杀死 20 个敌人	利用场地的设施来杀敌 例如使用高压电、煤气罐、农场舞台的烟火等等。
大家一起来	10G	使用一发信号枪杀死 4 只怪物	引怪集中即可。
怒火冲天	10G	使用一发闪光弹枪杀死 4 只怪物	引怪集中即可。
买一送一	10G	使用散弹枪一击杀死 2 个敌人	有些场景有门 特敌人卡在门的另一边,再使用散弹枪杀敌。
快撤退!	10G	使用信号火炬救自己一命	在瀕死状态使用一次信号火炬。
像蝴蝶般飞舞	15G	成功的闪避一次	使用 1.8 进行闪避
差之千里	25G	成功的闪避 20 次	使用 坞 进行闪避。
能量充沛	10G	用據 100 个电池	-
点燃灯光	10G	让发电机运行	第一集启动小屋的发电机。
杂耍表演	10G	打散 5 个易拉罐金字塔	找到那种易拉罐堆起来的金字塔并用枪打散。
限期完成	30G	在 镜峰 任务中 在 30 分钟之内从煤矿铜物馆跑到釜湖	时间较紧、尽量少和怪物纠缠、可以选择低难度进行游戏。
平静的小镇	30G	一次性完成 亮漂的夜生活 任务	期间不能死亡或者读取存档。
艺高胆大	30G	在 通向釜湖 任务中不开枪到达目的地	善用地形、灯光 闪光弹 不能开枪。
优先通行	10G	开车撞死 15 个敌人。	在第六章可以轻松解开此成就。
進找到就归谁	20G	发现5个隐藏宝箱。	PENNY INTERIOR NAME OF THE PARTY OF THE PART
每个角落都不放过	30G	找到所有隐藏宝箱	共 30 个
帮韦克先生装订	20G	找到 25 页手稿	40
重新操作	30G	找到苦通难度下所有手稿	共 91 张
是新振TF	50G	校到包括梦魇难度下的所有手稿	共106张
P 1 44-44-1 7 4	20G		3K 100 3W
极品咖啡	-	找出 25 个咖啡保温瓶	# 100 %
咖啡因摄取过量	30G	找出所有的咖啡保温瓶	共100 瓶
KBF-FM 广播	30G	幹听所有收音机节目	找到并打开所有收音机,共11台。
电视迷	30G	观看所有电视节目	找到井打开所有电视机 共14台。
亮瀑镇迷	30G	了解掌握本地历史和文化的一切	看完所有 25 个广告牌和告示牌。







我世界。我是英

在游戏已经产业化而变成一种商品的今天,大部分的厂商或者制作人都会较尽脑汁地去满足玩家们的胃口。这样才能让他们开开心心地把钞票送进自己的腰包里。然而并不是所有游戏都会走这样的道路。它们的风格十分另类,而且在某些方面做得非常极端。或许并不是大多数人都能够接受它们。但是却有那么一些玩家对这种游戏情有独钟。《英雄不再》便是这些异类中的一个。

文 地狱伞兵 编 奈落 美編 NiNA

標作到表

2	移动	使用採贿疫
15	坝角喧剔	发动并使用修结技和律角技
+字號	英章选择	N A
/	下的改造	长按置力攻击
·	上段攻击	长桉酱力攻击
١	超攻击	长接使敌人至星
3	●攻击	长按便故人至辈
8	地图开 矣	产接是工大地图
t	锁定	级定数人后自动防御攻击
B	充电开关	t _q A
1	er av	与其它按键综合进行攻击
	e-ay	为其外接續統合进行权志

	ta St		
HS	视角控制	R†	
	上下车		

走上杀手之路

我们的主人公 revs 是一个身手了得的家伙,住在一个名为"No More Hernes"的旅馆里。从他屋中的摆设来看、此人还是名资深宅男,收集了各种美少女手办以及一个巨大的机器人模型。俗话说的好,英雄本"色",他在酒吧里遥看了一名销魂无比的美女。为了表现一下绅士风度,用自己身上所有的钱和美女喝了个痛快,导致自己接下来的四子身无分文。不过似乎美女也不是什么忘恩员,那就

是接受杀人委托, 当一名杀手

如至加速

在解决了那个看起来很抗风的壁和感之后。 ravs 本以为事情可以结束了。哪知道那个美女,也就是游戏的女主角 Sylvia 再一次出现了。从 Sylvia 的口中得知。 lravis 已经被认定为杀手协会杀手排行榜的 NO 11。他可以通过来已经被认定为杀手自己的系手自己的名次,直到自己的名次,直到自己的在 No 1的位置上。在 Iravis 看来,这是一个刺激又有趣的差事,于是,我们的故事正式开始了。

斯凯斯伯



上段与下段攻击

5. 够立作游戏类似。本作也是通过"*"与"v"键的结合来进行发生的。x 为下段农主。,为上段攻主。在战 1中要引致注意敌人防疾的位置。如果 ! rav s 的攻击被防疾行的活。很容易在对产人多类众的状态下陷入被动。只要注意敌人手中武器摆放的方位就可以来进位现在的防痛状态。然后做出相应地及主使可成功主中。

游戏中的连续技术不复杂,只要有效地结合×与、键的应用即可施展出零亭的连击。这也是游戏中的主要攻击方式。如果在前进中开始攻击的话、Iraxs就会使出前实攻击、能够有利地抢得战斗的先机。十分推荐把这一招作为攻击的第一下来使用。另外有一种组合键攻击在这里提一下,那就是一样,Y"。此攻击威力巨大,手持强力武器时甚至可以将敌人一击毙命,并且无视防御。在有些打工任

务中档当好用。但是上常游戏中除 非陷入巨大的困境,否则不推荐使 用以招,京医在下文中会详细解释。

最后一击

为我中的敌人以使 H 灣耗到了中午的五人以使 H 灣耗到了中午的三多死去,在被日一下土中广屏幕上会出现按下HS的提了,这时候就进入终结技阶段了,根据提示及时按下HS后,在画面中会出现一个广向指示等头,立刻按喻至头的广向推动 HS后,华丽的终结技就会结果对于,这里需要丰富的是一按下HS与高头出现后推动 HS的时间是被统一计算的,也就是说规定时间内必须完成两个工作才能够完成最后一击。

存游戏中 Iravs 设有什么大范围攻击的招式,基本作战都只能面对 "敌人"但是在终结技发动的时候,如果敌人们都傻傻得挤在你的音前,那么当最后一刀砍下去的时候同样会对周围敌人造成重创,甚至直接将他们击毙。灵活运



用这一手段可以在被围攻的时候! 有效地占据主动, 迅速消减对方 人数优势。

摔角技

这是这个游戏中相当华丽的 一个环节,我们的 ravs 除了是 - 名资深宅男以外, 还是一个狂 热的摔角迷。观看过无数摔角而 目的他自然也把各种摔角技能学 了个八九不离十。在游戏中如果 造成敌人眩晕,就会出现"81" 抓投提示。按下出 键后屏幕上 会出现按下 "HS" 和 "LS" 的提 示, 然后便会有两个箭头指向相 应的方向。这时只要同时将两个 摇杆对应屏幕上的箭头推向所指 的方向, ravs 便会发动摔角技 将敌人重重地摔向地面。

虽然这是一个很华颜的招式, 但是并不能直接将对方杀死,对 付一般杂兵的时候, 挥角技可以 把他们摔在地上躺上一小会儿, 这时候走过去会有"REL X"的 提示、按下后使会发动追杀技能、 华丽地给倒在地上的敌人补上致 命的一刀。

拼刀

如果在战 4中 ravs 与对手 同时发动攻击, 那么会出现拼刀 状态。在这个状态下需要根据屏 幕提示不断地快速转动 H5。如果 形势对 ravis 有利、画面会不断 拉近,反之则拉远。在拼刀中如 果胜出,可以自接进入终结技将 敌人斩杀。

充电





Iravis 手中的光到是不是让你 想到了〈星球大战〉中绝地武士的 武器?如果你因此而兴奋,恐怕就 要失望了, 因为此光显非彼光到。 游戏中这个武器被称为"光果武士 刀"。它的能量采获当然不会是"原 力"。而是电力。并且在刀把上设有 手摇式充电器, 以防武器在关键时 刻突然熄火。游戏中以击和格特都 会消耗电力、电量表就在屏幕的布 侧, 当手中的元剑电量不足的时候。 按15。键可以进入异电模式, 这时 候要不断左右極或HS才能进行允 电。说起来,虽然我们是左右程式 HS.但是 ra. S 起是上下屏机刀把。 这个动作是不是小、管相识

高 证 传、武器的母童在游戏 中非常重要,用尽的体标说普通发 五了,连格挡机无法进行、要是不 慎手中的家伙弄然罢工。那就只有 挨打的切儿了。所以游戏中爱时刻 注顾闻面看侧的电影槽, 以免不知 不觉中身陷窘境哦。

畜力攻击

长针甲胺住货主的相应按键会 进入器力状态。可以发动或力巨大 的蒂力攻击。随着畜力时间的长 短,攻击力的大小也会变化。将力 基积累到最大值时甚至能够将 些 敌人一击毙命。盛力发于同样对应 上段和下段。上段双正是纵向大范 围攻击,而下段,是横向攻击,具 体使用哪一种复要根据敌人的包围 方式来决定了。蓄力攻击虽然强大 但是有两个缺点、第一就是畜力时 ravs 无法进行防御。 耐刻都有受

到攻击的危险。 再者就是蓄力攻击 所為無的甲量也是非常大的, 不适 合约多使用。

施展拳脚

战斗中按 A B 键可以进行拳 脚攻击, 单独使用时伤害较小, 毕 竟这种攻击方式在游戏中就属于辅 即技能、多数情况下可以用于破防 后接上光划的连击。还有一种方式 就是,长按之后可以将对手直接打 晕,或者在光束乳,连续技中加入拳 脚攻击, 同样能起至晕眩对手的作 用,这样对发动摔角技士分有帮助。 在战斗中灵活使用这些拳脚攻击会 起到不错的效果。甚至能够起到扭 转战局的作用。

格挡与回避

在战 4中按住。 键就是锁定 敌人。同时起到防闭的效果。在这 和状态下向不同方向推动中,键的 活可以向相应的方向进行翻滚回 避。这种回避具有无敌时间。这在 JOSS 战中遇到破防攻击或者大范 围攻击的时候可是必不可少的躲避 万法。

如果对自己的反应速度看信心 的玩家可以尝试在敌人发动双击的 瞬 6 按下锁定键。这样可以将以击 摊开,这时候如果立刻进行普通攻 击的话,可以使出强大的反击技能, 有点类似于很多游戏中的"弹一风"。

另外,在战斗中挡柱敌人攻 **歪的瞬点如果抓准打自向左右推** 过 LS的语可以迅速统到敌人的引 面。不仅会让敌人会露出很大的空 档。而且都个时间也会拖慢。当然



了。Iravs是不受影响的。绝对 是攻击的好机会。这也是一个在 LOSS 战甲能够让你如虎添翼的 招式、熟练掌握这些技巧会感到 在战斗中轻机侵名。

特殊模式

在任务中用终结技杀死媵罗 的话, 画面下方会出现一个类似 老虎机的轮盘开始旋转, 如果奏 齐图案的话就会在屏幕的右下角 出现相匹的图标。当出现这种图 标的时候,按下"RI J"键、就 会进入特殊模式 也称黑暗模式。 产生的效果会因为图案的不同而 有相当大的差别, 但是每一种威 力都十分强大。虽然有很大的随 机性,但是如果遇到,了便会证困 境中的 ravs 立刻转 字为政,有 趣又有用。不过这个技能都是有 計戶限制的, 在发动后屏幕看上 方的老虎会开始行走, 当它走到 GOAL 的时候。Iravs便会恢复 正常状态。

铃铛: 移动速度减慢, 使用 远程攻击,并且能 击杀死对手。

蝗虫头: 移动速度减慢, 但 是只要击中敌人便会进入最后一

BAR: 接近敌人后会有提示 指令, 按要求输入后一击杀死对

7: 发动后场票内敌人全郎瞬

樱桃: 敌人速度减慢. traks 不受任何影响,可肆意攻

不订得要出现老虎机的活业须 使用终结技将对手系死,刚才提到 的"自己一" 效击以及挥角技能无 去让其宅现,所以怎样使用各种政 走的结合, 还要看57家的个人喜好 以及游戏中的具体状况了。

战斗吧杀手! 成为 NO.1!

NO.10 死亡金属

这是游戏最先遇到的目标任 务、目前排名杀手榜第10位,号 称"剑圣"的一个大叔。从家里出 来乘上摩托车后会自动将主人公 Iravs 送到目的地点,一段很喧 哗的开场后就正式开始游戏了。在 刚刚进入房间时会询问玩家是否进 行操作指导,这里建议诸位最好按 部就班地练习一下。游戏中的不少 操作还是有一定技巧性的。

流程: 在數学模式结束后再

Beath Metal

击倒两名前来阻挠的喽罗,2楼的 i]这时会打开, r去后别急着进屋, 右转走到底可以拿到一个钱箱。

进入?楼有水地的房间后房门 会关闭,将屋内的敌人统统消灭后 出门右转一直上三楼来到深处的房 间, 会再次面临"关门放铜"。将这 里打扫完毕之后原路返回, 顺便滑 楚路上拍道的喽罗。 顺着↑楼的长 廊一直前进,把这里的敌人消灭后 会出现前往下一场景的""。

从任务点进入大厅, 如果对 自己的技术有自信的玩家可以杀 人人群中,推荐将敌人集中到一 起后多用终结技攻击,这样的杀 伤范围较大,可以很快地解决掉 大部分杂兵。解决后出门来到走 廊. 别忘了门口左边的箱子。这 里会遇到拿枪的敌人, 注意防御, 一路到底后进入最后一段长廊。 设走两步 ravis 就会接到 Sylvia 的电话,接下来就要面对第一个 对手、杀手榜 MO 10 的 Death Metal 3.



BOSS Death Metal

战斗开始前, 剑圣大叔与 Travis 之间进行了一段颇有内涵 的对话。当然是劝说 Travis 不要 涉足这个侧子云云、然而把这个 世界当做乐园的 Travis 自然不能 接受,对 Death Metal 的长篇大论 不以为然。看来这就是所谓的代 沟吧。见 Travis 对自己的淳淳教



诲无动于变,剑圣大叔果断提刀上 阵。前往乐园的第一战开始了。

这一战相对 Wii 版难度有所提 篇、好在对手没有碳防攻击、并且 攻击频率也不高,通常只要注意不 要贸然攻击便可防御住他的攻击。 在对方攻击结束后出现硬質的时候 可以发动攻击。或者在他攻击的一 瞬间进行回避可以侧移到他的两侧。 这时候可以放心攻击。多次连击之 后可以让 Death Metal 进入曼眩状 态、这时候就靠近使用摔角技、可 以消耗他不少体力。在其体力还剩 1/3 左右的时候会放出分身。想要 区别开真身很容易。置为只有真身



的刀刃上会发光。但是这里并不建 议直接斩杀真身, 因为分身会趁你 没有防御的时候进行偷袭。推荐先 将周围的分身消灭后再集中对付本 人。分身的防御力并没有其真身那 么高。基本上两三套连击就可以解 决一个。接下来就是和 Death Metal 的 One By One 了。

把他放倒后会出现剧情. Sylvia 会带着善后人员到这星来 清理现场,并且为 Death Metal 的尸体拍照。而 Travis 得到的好 处是除了进入杀手榜前十位以 外。还可以提高生命值上限。另 外就是与 Sylvia 之间达成了一个 约定、那就是到达榜首后可以和 Sylvia 共產良害。



和平医生

Dr. Peace









幽开房间后, Sylvia 的车已 经在门外等着 ravs 了。这里 Sylvia 的服装与 WII 版有所不同, 显得更加可爱。在车上, Sy via 将 NO 9 的 Dr Peace 的资料告诉了 Iravis。虽说 NO 9 的称呼翻译过 来叫做"和平医生"。但是他的本 职工作是一名警察,不过是一名底 子不怎么干净的警察。利用职务

之便进行各种随艇的交易对他来说 简直就是家常便饭, 当然了, 他的 杀人手段也非常高明。介绍完这名 问题警察后, Sylvia 将一张 15 万委 托金的账单交到了 Iravis 的手中。 这是想要继续进行接下来的挑战所 必须支付的金额, 用 Syrvia 的话来 说,这还是打过折的了。对话后, Iravis 被这位可爱的小姐在杀手任 务领取处踢下了车、看来 Travis 只 能通过打工采赚取委托金了。赚够 15 万之后前往自动存取款机、将钱 打到 Sy va 的账户上,回家便会接 到她的电话。

从电话中得知 Dr Peace 在三 途河体育场, 这回需要玩家自己驾 驶摩托车前往小地图上标识了"IX" 的位置。

流程: 进入大门后可以先往左 走,那里有个稍子。接着就顺路前进, 将挡道的腰罗们悉数消灭后从打开 的卷帘门到达下一个大厅。上楼之 后别忘了先去拿右手边的箱子。接 着将这里的敌人也全部消灭后。在 卷帘门处会出现前往下一区域的",

新的场地是一条很长的通道, 这里会遇到打棒球的小游戏、将敌 人扔出的火球用光剑打回去。如果 能够顺利将球击中, 那就可以通过 球的力量将敌人解决。一共有一次 机会, 如果全部不幸落空的话, 那 就只能通过常规方式进行战斗了。 长廊两侧都有箱子, 别忘了去搜索 一下。长廊尾部还有一些手持各 种器械的喽罗,全部解决后可以 进入下一场景。

接下来会经历一个和刚进球 场时一样的场景, 依然是将敌人 系数消灭后前往卷帘门前出现的 "! "。接下来又是一场棒球小游戏, 这一次的球梁较快,一定要注意 了。在长廊的尾部仍然有一群杂 兵在挡道,不要手软,好好招呼 他们。



在最后的通道中消灭所有敌 人后前进一段路, 在一条狭长的 走道上会接到 Sylvia 的电话。最 后交代了一下这次的目标任务之 后, 她便挂上了电话。接下来, I ravis 要面对杀手榜 no.9 的 Dr. Peace 3.

BOSS:Dr Peace

Dr. Peace 看来是个歌唱发 烧发,在棒球场的投手位置引颈 高歌。在对话中,Travis 终于得 知了自己支付的那些委托金的下 落、除了让 Dr、 Peace 与女儿在 高档餐厅共进晚餐之外,今晚 在棒球场的 Dr. Peace 个人演唱 会也是用他的钱筹办的……相信 即使不是为了爬上更高的排位。 Travis 也会狠揍他一顿为自己那 高额委托金讨一个公道的。

Dr. Peace 在腰间别了两把 黄金左轮,这意味着这家伙擅长 使用双桅,远程攻击那是相当岸 利。但是这并不能给他带来多

大优势。对话结束后进入战斗。可 以控制 Travis 做圆周运动靠近 Dr. Peace, 这样的速度比较快。当然也 可以按住LT慢慢走近他。这样可 以防御住所有的子弹,但是耗电量 也非常惊人。在弹幕攻击中、 Dr. Peace 会寻找机会使用蓄力攻击。这 个是不可防御的攻击。必须回避。

当 Dr. Peace 进入 Travis 的锁定 距离后,便可以绕着他跑。每一轮 攻击后他都会有装弹时间,这个时 候就可以靠近攻击,迅速使其眩晕 之后用摔角技能。还有一个攻击机 会就是在他使用完蓄力攻击之后会 出现很长时间的硬直。这样不出几 个回合,就可以把他的 # 降到 0。

在Dr. Peace 生命值为 0 了以后。 **靠近他会进入剧情,剧情中有一个单** 个按键的 QTE 需要注意一下,例不是

有多复杂, 主要是出现的非常突 然。给了他最后一击之后,Travia 便上升到杀手榜的第九位了。









NO.8 志乃武

小地图上被标以"vii"的位置。

Shinebu

委托金涨的很快,Travis 幸 苦争来的 20 万就这样被放人了 ATM 机里,转到了 Sylvia 的账上。不过咨询的提供还是很准时的,Travis 刚进家门就接到了 Sylvia 的电话。这次的任务地点在一所学校里,这实在是太让人吃惊了。Travis 当即表示了不解,难道杀于是个学生?不过为了晚上一个重要复会正在挑选衣服的 Sylvia 似乎并不打算再提供给 Travis 更多的情报,只是告诉他到了那里自然会知道,甚至连这名杀手的名字都没有告诉他。一头雾水的Travis 只好驱车前往学校,即在



流程:刚进校门 Travis 便被一帮不良少年给盯上了,对方手里消防斧,铁棍,球棒等各种武器。先向右侧杀去,在尽头有一个箱子。交手后会发现这些不良少年比之前一途河体育场的"狂热球迷"要强一些。将几批不良少年料理了以后,教学楼的门口会出现"'"。

进入 教室后会遇到新的敌人 手里拿着火把的小混混。如果不慎被他们的火把击中,那么Iravis 就会变成一团火球。 着火的时候 HP 会不断下降,小地徵上用黄色箭头标注出了灭火器的位置,需要迅速找到这里然后扑灭身上的大火。一路杀尽头,把最后一个区域内的敌人消灭干净后,旁边的大门会出现前往下一场景的""。"

刚,刚来到另一边的走廊,一个 小混混用火把启动了自动灭火装置。







Iravis 手中的光剑立刻失效,并且对他自己造成电击。顺着走廊走到尽头可以找到控制室,一路上会有各色碳罗挡道,只不过现在事他们一点办法都没有。赶紧找到总电源,让那些该死的喷淋器闭腾,接下来就可以一路杀回去了,将区域内的不良少年全部解决后门口会出现"1"。

接下来会在篮球场内展开激战。并且会出现拿着光剑的敌人,虽然

在之前的战斗中也遇到过,但是这里事光愈的敌人会进行远程攻击,所以尽量不要让他们与自己拉开太大距离,否则会很吃亏。把这里的敌人清理干净后一侧的门会打开,进门后左手边有一个箱子。上楼前不要忘记绕到楼体后面搜寻宝箱,到了楼上后会接到 Sylva 的电话。之后,杀手榜排名第九的这名杀手就要出现了。

80SS Shinobu

非名第 8 的杀手 Shinobu 果然是一个学生,她的武器是一把日本刀。在找到她的时候,她正准备结果几个学生的性命,在之间的对话中得知因为那些人知道耳炎。Shinobu 的杀手身份为了掩人耳鸣,接受了 Shinobu 的杀手身份为了掩人耳鸣,接受了 Shinobu 的杀手身份为了掩人耳鸣。接受了 Shinobu 的途来可以是一个看起来克克以下 Shinobu 果一个看起来克克以手中的武器时, Shinobu 果中的战器时, Shinobu 果中的父亲就是死于这样的刀下,并父亲就是死于这样的刀下,并父亲就是死于这样的力下。

··· Shinobu 的攻击方式有很多,普遍攻击速度很快,不过只要不能动的话就可以防御住。但是有几种攻击是必须回避的,比如远程制气攻击,侧技之后的重击以及突刺攻击,这几招使用前地都需要蓄力,所以着到她身体开始发光了就赶紧回避。但是不要移动得太远,因为在这些距离攻击结束后 Shinobu 会出现比较大的硬直,这时候是攻击的好机会。





在她体力还剩不到1/3的时候会施放乱舞技,这招攻击力非常可观、看到她开始青力之后立刻回避,不要贪心去进攻,躲得远一点。等她动作结束之后再攻击即可。当Travis 击败了 Shinobu 的时候并没有像以前那样将对手杀死,只是砍伤了她拿刀的手,并且告诉她,自己的很多



招式都是通过观看他的录影带学会的,只可惜无缘相见,自然更不可能杀死他了。如果 Shinobu 还想找他寻仇的话,就等到变强以后再来找他,他随时随地会等候她前来挑战的。 Sylvia 在战斗结束后准时出现了,除了来做善后工作以外,就是来通知 Travis 的排名已经确定上升到了第8位。

NO.7 毁灭者

Destroyman

这回要支付的费用瞬间涨到了25万,可怜的 iravs 只能无奈地继续出去打工。Sylvia 打采的电话依然这么准时,不过这次电话那头的声音差点把 iravs 震聋,Sylvia 不知是遇到帮派火并了还是置身于某个战乱国家,四周枪炮声震耳欲聋。很明显,这可不是说电话的时候,Sylva 对着电话大声地告诉 iravis 已经将资料通过信件方式发给他了,然后便收了线。当 iravis 正要出门时,果然发现门封里夹着一封信。看来 Sylvia 也没有想象中那样神

通厂大,这时候还是得通过这样最古老的方式告诉了他排名第/的杀手情报。于是特拉维斯立刻级车前往地图上标有"VII"的位置 地铁车站。

流程:进入地铁车站后别急着进站台,左边有个箱子先去开了。接下来进入站台,站台边上有个乘地铁的"",不过在上地铁之前,别忘了把站台上的箱子拿了,位置不是很隐蔽,稍微搜寻一下就能找到。地铁上会有喽罗不断阻挠,沿着地铁车厢一路杀过去,一直到最后一节车厢又会有个"",从这里

可以下车。

下车后别首接出站,有个箱子在楼梯的后面,上楼后还有一个在"!"对面。接着顺路离开地铁站。这里是一个远离市区的编码摄影棚。进大门之后前往第一个房间,这里面的喽罗有持枪的。最好优先消灭,不然会给你造成不少的骚扰。悉数消灭这里的敌人后门会打开,可以



前往下一个仓库在两个摄影棚之间的空地有个相子,出门左转再右转就能看到了。经过了两个这样的房间,在第二个摄影棚会遇到一个稍微强一些的拿光钢的敌人,小心应付。将所有敌人打扫干净后会接到Sylvia的电话,接着就要面对目前杀手帮排名第/的Destroyman了



BOSS Bestroyman

来到一个满是血迹的大厅 中,会遇到一个背着包而且彬彬 有礼的家伙,怎么看都不像是一。 个杀手。然而在对话结束之后。 对方变身成了Destroyman,甚 至打算偷袭 Travia。虽然第一次 偷袭失败了。但是单纯的 Travis. 仍然没长记性,使乎乎地与这 个家伙握了握手、结果惨遭电 击,倒在地上抽搐着。在躲开了 Destroyman 致命一击后。战斗正 式开始。

这次的对手攻击方式有很多 种,比如冲击波、震地、放电以 及射出光线。冲击波很容易回避。

而他放电和震地时只要保持一定距 真爾可塞发无頓。光线攻击可以用 光剑抵挡,但是会非常耗电、建议 使用覆液回避。Destroymen 在每种 攻击结束后都会有一点硬直时间。 **服然不长,但是只要一直保持锁定** 框是红色的话戴可以及时冲过去进 行攻击

战斗一段时间后他会打开机关。 让自己能上升到空中,这时候无法 对他发动攻击,必须先破坏四周的 机关让他落下来。所有机关中只有 :-- 个是控制 Destroymen 的。只要被 年了那一个就可以继续被斗。但是 它的位置是腱机的,所以还需要靠 ···点运气喷,····散说来都是在高佳 比较远的几个开关其中之一。





在将其击到盾。Destroymen 向 Travis ::



这段播曲过后就可以痛快地将

他一口气击倒了。在他体力不多所

会增加一种大量激光攻击、无法阵

御、除了连续地翻滚回道以外,还

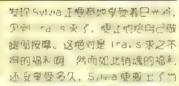
要多多利用房间里的集装箱等物体。

这些掩体可以有效地抵挡这些攻击。

求條。Wavis:似乎也打算放过他。 当 Travis 收藏光劃后 Destroymen 便需身使用油口的机关炮和他射 击攻击。早有准备的 Travis 手起 刀搭毫不留情地将他给劈成了两 举。于是杀矛棱 NO.7 的名字变成 II Travita

NO.6 赫莉・萨莫

Syra在 rays支付了in 万的委托金广准[付打来了的申,舌, 不过在电话里说她没有提供任何 情报. 只是告诉 Iravis 会在每谁 等潮。贩车前往标有"VI"的漁雅。



HOLLY SUMMERS





DILY SUME



初的约定,不到10°的时候绝对 不允许 raus 有什么非分之举。并 量勤令 rraws 日刻前去消灭已经在

流程

每進上等候着的140 年。

这次的她形并不复杂, 都是在 沙滩上。只不过整块沙滩被分割成 了多个小区域, 并且每个区域都被 电阀隔开, 动须将本区域的敌人都 消灭后才可以去破坏电网前往下一 区。这里出现的敌人似乎都是训练 育素的兵士,而且很多都装备精枪 械类武器, 平万不要贸然攻击, 不 然很容易被打成筛子。

另外繁要注意的就是, 磁隔槽 一块地段都会进入雷区, 布满地雷 的小滩会给 ravis 造成不小的麻 颇。而且除了地雷,这里还有兵士 陌拦, 战斗的时候需要多留意一些

有牌子竖着的地方尽量不要靠近。 被炸的可能性会被降低。但是影 情中我们可怜的 Iravis 每次离开 雷区的时候都会不幸踩中最后 颗如雷,好在这里只是为了剧情 上揭笑,不会消耗生命值。这个 任务肯定给你的感觉是非常麻烦, 但幾何是有一点能算是不坏的消 恩、那就是所有的箱子都在很显 眼的位置,基本经过了就能看到。 别忘了探寻一下。

穿过雷区之后,会来到一个 台阶前, 这时候会接到 Sylva 的 电话, 做好准备吧, 走上楼梯 之后前往 块被单独开辟的沙 進上就要面对NO 6, HOLLY SUMMERS 7.

BOSS HOLLY SUMMERS

当 Travis 来到最后一块沙牌 上时,一个装着一条假腿的短发 美女已经在等着他了。对话结束 后,Travia 举刀向她冲去。然而 刚踏出第一步便一头栽进了一个 被伪装起来的沙坑里。美女很从 容地走到了陷阱边上,并且往坑 里丢了几颗手言,把 Travia 炸了

个七章八素。在这段剧情结束之后, 战斗才算进入正轨。

美女就是美女、攻击方式也领 非常犀利、可以说她本身就是一件 凶器。她能够从假则更射出跟踪导 弹,还会使用飞刀。手中的铁锹则 是用于近战。导弹虽然是跟踪的。 但是并不难回避,只要在导弹发射 后不断移动就可以了。问题是这个 沙滩上到处都是陷阱,不慎落入的

话虽然不会被导弹击中,但是需要 根据屏幕提示进行相应的操作。不 然美女扔进来的手雪照样会让你震 據一下。而且这些陷阱并不是一次 性的,在战斗中美女会抓住一切机 **金把它们重新伪装好、最然地面的** 颜色深浅会有点不同,但是还是非 常容易不慎失足的。

如果在截斗中一直沿着海边或 者岩壁一侧跑动的话可以避免落入

> 陷阱,但是就很 难抓住攻击机会 了。和之前的 BOSS 一样, 在 每种攻击结束之 后,她会出现~ 定时间的硬度。 振紧这个时间攻



告,但是攻击之后她会扬起沙子 立刻跑开。将她的生命值消耗到 0之后,能斗维束,进入剧情。 Travia 显然面对这样的美女无法 下杀事。但是这在美女看来是对 身为杀手的她的一种侮辱。在温 柔地告诉了 Travis 这个想法。并 且让他要永远记住自己后,美 女咬住了一颗手雪,放开了保 **险、巨响过后,香消玉殒。**是然 Travis 从 Sylvia 口中得知音己已 经成为了杀手榜第6位。但是并 不开心。他问出了这个美女的名 字-----Holly • Summers、并且亲 手将其埋葬在沙灘。





1115 震撼雷兹

Lotz Shake

委托金已经达到 55 万了

Iravis 努力赚足了的这笔资金 后打入了杀手协会的账户。回家 后便和Syla通了电话。电话 的那头又十分热闹, 正在复心 的 S, va 正玩得思率所 以呢 但 是当 ravs 可到下一个杀手的 情报时, Syva 却专项是先准备 的资料,莫名其妙她遗失了 丰品 她般装信号不佳,顺姆辐新了号 ravis 的商品,并且并没有因此 而影响她度似的情绪。继续採期



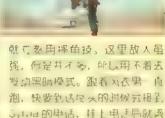
起来。虽然没有从S.va管理得到 NO 5的情报。不过也,与还是会 有任务开始点的提了出现, 无声的 ravs 只要只真向标有" / "的职 "上级新进了"

流程

来到市区过程的一块带野上。 母看小路 自到达目的地、在一个 地质的人口,方面有 景文学,进入 她通信是减头对往前, 人口导导 有馬 精子 前进复考式会有两下 人制, 但是当 rayss 靠近, 他 (便调了子班走了 接着又出现了 个无法看着重甲的意风态的男子。 ra.s靠近后也会选约。但是包两 中又会停下, 4、4是在等着被追上 的样子,反正就跟着也跑吧。







路上会遇到杂兵挡道, 但是这 里的采兵都具有小JOSS的实力, 身着特殊盔甲,手椅光拿。不仅近 身搏 斗迅速而又致命, 远程以走也 上人十分疾病。而且还会成双成对 出现,对付起来有 定难度,建议 多使用八挺攻击,对万量抠了以后

男单母美定》并且做了有类介单》

告诉了/finite 鲁己则 Hearys/但是

藏在他还想维续说些什么的时候

Banka 很不耐烦地打断了他的低。并

型对英发趋换战。就在战斗。触即

3,1.1日的母话。挂上电话后就夜 走出地道, 去和排名第6的杀手 Lety Shake 较麗了。

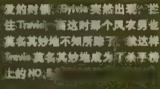
BOSS Letz Shake

侧侧液歇手打扮的他等常 重张地站在一个巨大的机器旁边。 这个巨大机器的京都完就是一颗 巨大的大脑。海Luiz Shake 惟名 猥琐的动作向 Travia 挑衅着。看" 来带着这个机器的他非常有信心。 把 Travi 揍得连渣都不剩。在一 通废话之后,Letz Shake 命令机 醫开始充能、准备攻击Travia。 Travis 果断拔剑向他们冲来。就 在充能即将结束时,那个穿着风

家的神器男子从天而解於将那个關 理机器旁成了两半二件原带把上端 State 也制成了複數。 Travis 对此 里得相当信仰,大声最同等个风凉 易連和推了自己的職物。惟高风表









NA 哈维·莫依塞维奇。沃尔达斯基

委托金琳增一路走导已经达 到了40万. S,→a的申话照日很 推时地在 ravis 将相应员金汇人 账户后打来了电话。电话的纪头 她正在做着全身保养, 用很镇魂 的声音激调 ravs 一同去测值 场演出。一听到能够与Svva约 会。raus的兴致立刻音乐到了 极点。当然,这场演出并不单纯,

因为为1、也会在那里得着 namas 前去胚枝 有美女作陪的话, 刀 。从海都打不住 173 °。4 足区 区 NC 1 正于是在1 万 3 特新 电活 后。ralis 便等尔列地跃行地拼车 达 地图上打自一。"的地方

进入车站便长有了程型前来陷 拦, 路杀到防台之上。将站台上









的杂兵中全盟青除之后使会在站台 边土以上车的"

上主之后会出现一个纵向企士 的小游戏。 〈红田巨人〉. 関体操 作并不复杂。入键是普通攻击、3键 是挥力庆五、能够适均円产的子便。 × 键可以在器力槽布满局政和全屏吸 击。这里表示程这个小游戏通关才 可以下车。说实话, > 3+1 版的这个 小游戏要比 w 版难要提高不少,但 是仍然只有一关。而且续关次数非 驾多,所以相要通过并不难。

1. 歷改通关后、 ravs便可 以下车子。下车后便会接到 Syva 的电话, 这次电话中地的口气流 满了嫡祭的感觉,并且与以往带 有闖风的话语有着关壤之别。 电话 中除了好好挑逗了 番 raus以 外. Sylvia 还认定 ravs的胜等 在2000% 逐等什么呢?赶快出站 去找鸡吧, 悬院门口, Syrvid 穿着 非常毒票的统利服已经迫不及待了。







一看见 ravs便换住了他的胳 膊, 亲热地把他拉进了乱院, 而 ravis自然是已经飘飘然了。原 来今晚的演出者便是排行 NO 1的 HAHLEY. 而观众只有 ravs 和 Syva两个人,在几个小节目之后, HARVEY 需要挑一个观众上台配 合、自然选中 ravs, 这也意味 着,挑战开始了。

BOSS HARVEY MOISEWITSCH VOLODARSKIL

在配合 HARVEY 表演完了一 个节目之后,Travis 与HARVEY 在舞台上拨刀相向。这家伙使用 的武器是双鞭,攻击方式并不是 很多, 也都比较容易躲避。双鞭 的连续攻击只需要防御即可。但 是旋转攻击和奖刺攻击需要回 避,因为是破筋攻击。另外、他 还会变出鸽子来撞击 Travis。这 个有点类似于 HOLLY 的跟踪导 弹,只需要不断跑动就可以躲避。 需要强调的是。他的旋转攻击量 好部要在刚开始就回避,而是先 尽量拉远距离。在逐渐靠近的时 候再进行翻滚。这样能够保证完 全不被击中。HARVEY 以上的攻 击结束之后都会有硬直时间。都

可以进行反击,而且这家伙很容易 被揍晕,这时候用摔角技可以很快. 的消耗其增。如此如此一一一一

在消耗了他一半左右的体力之 后,会有新的攻击方式出现。一种 只是将画面颠倒。不会直接造成伤 **有,但是会让操作的感觉非常别扭。** 不过在这期间使用摔角技的话,画 面还是会恢复到正常状态下让玩家 进行操作的。另一种是摩死攻击。 HARVEY 会让自己的副手们把 Travia 关在一个箱子里,这时候一定要接 据屏幕上的提示迅速做出相应的操 作、然后箱子里会发生爆炸。如果 操作成功了,Travis 则会与 HARVEY. 一起站在台上向观众们致敬。但是 如果操作失败了。Travis 就会软趴。







纵地倒在箱子外面,伴随着 Sylviad 的尖叫声。准备重新来过吧。

把 HARVEY 的 HP 耗干后进入刷 情, HARVEY 的双眼被 Travis 刺瞎, 然后被绑在了架子上。而那个之前 用于表演的巨型电锯毫不留情的将

他劈咸了两半。在暮后工作完成 后、Travis 与 Sylvia 站在台上谢幕。 确定了 Travis 爬升到杀手榜的第 4名、并且在幕布落下后 Sylvia 与 Travis 拥物在一起。——

ND.3 极速风暴





SPEED BUSTER





魂的热物、但是 Iravis 需要支付 给杀手协会的委托金却是一点折 扣都没有。这一欠的委托金已经 高达 45 万了。而当 I ravis 辛辛 苦苦挣到这笔钱后,又得 分不 少地从AIM机里面汇到杀手协 会的户头上。Sylvia 的电话依然

虽然有了与 Sylvia 之间那销!是在资金到位后迅速打来了。正在 练瑜伽的 Sylvia 告诉了 I rav s 排 名NO 3的杀手所在地名为 Speed City. 那里是一片废墟, 而 NO 3 被称为住在那里的"魔女"。在对话 的最后 Sylvia 很深情地对 Fravis 说了一句"可不要死掉啊,好么?" 接着, Iravis从门缝里收到了

Sylvia 送来的巴士栗以及战削赠言, 接下来便前往长途巴士站, 从那里 可以到达第三名的杀手所在地。这 里有一个细节, 那就是在 Travis 出 门之后会有根长一段时间没有进入 toading 画面,而是只到 Travis 养 的小猫走出门后才会画面切换。

液释

来到巴士站后会有几批杂兵在 这里找麻烦,逐一高理干净以后也 不要急着上车,四周好好搜寻一下 可以找到不少东西,然后再坐上靠 门口那辆门前出现"!"的巴士。 上车后汽车会离开车站,开上高速

巴土在高速公路上行驶着, I ravis 也趁机小憩片刻,然而敌人 可是会抓住任何时机前来骚扰的。 虽然在车上出现的这些杂兵从数量 和质量上来说都不算高, 但是车厢 中的空间根小, 如果被前后夹击了 会根不妙,尽量要避免这种状况出

现。将车上涌现的几批喽罗搞定 之后,会接到 Sylvia 的电话,接 着车厢前部会出现"」"。然后巴 士便到达了目的地。

Iravis 来到这片残破不堪的 区域时, 发现自己的小猫也在这 里,跟着小猫走进一个小巷后, 可以做一些战前准备、然后更改 人战斗场地子。但是还有一个人 比他先来了, 那就是 Travis 的 导师, 然而他现在已经战斗到聘 疲力竭了,加上被 Travis 养的猫 分敞了注意力, 结果被对方的最 后一次攻击杀死。做出这一切的 便是杀手榜NO 3. 号称Speed Juster 的一个肥婆。



BOSS:SPEED BUSTER

这次的对手从一个杀手的角 度来说那是要多水有多水,攻击 方式只有一种。而且依靠的是一 门大火力的巨炮。如果没有了这 个装备,她就只是个走路蹒跚 而且还耳背的老太太而已。不过 可不要因为这单一的攻击方式而 轻散,这门巨炮除了射程很远以, 外,攻击范围覆盖了整条街道。 而且伤害非常可观。所以还是颇 有难度的。虽然在被击中时根据 屏幕提示作出相应操作可以挡

住攻击,但是手中光剑的能量很快 就会被消耗完。想要完美地躲过攻下 击必须不断的利用道路两旁的房屋 进行掩护。每个小屋都有相应的入 口、破坏了入口处门以后就可以进 屋躲避了,除了能够找到箱子以及 回复道具以外、当然还会有些杂兵 前来骚扰、自然要全部消灭、以绝 后息。在一点点靠近 NO.3 后会发 现最后一段路末尾有掩体可以利用。 这时候就需要破坏路边的那根电缆 杆,让它倒下来以后砸坏那门的巨 炮。就在NO.3咒骂着这门不争气

的巨炮时, Travis -- 气将炮管劈成 了两瓣、落在了她的面前。很明显, NO.3 对 Travis 的表现相当满意,觉 得他是个很有潜力的年轻人。并且 也肯定了 Travis 的导ff----龙的能 力。接着作为奖励,NO.3 亲 Travia 一下,不过说实话,我可不认为这



能算得上是奖励······最后, NO.3 预祝 Travis 成为最强的杀手,然 后便是 Travis 礼节性的告别,学 起刀落、NO.3 的脑袋在空中旋 转着落在了地上,而 Travis 则成 为了新的 NO.3。



NO.2 坏女孩

BAR GIRL

现在需要挑战的杀手只剩 两人了,但是委托金继续步步 高拳打到了50万。为了占据榜 首, Iravs 又一次将辛苦挣来的 钞票汇入了杀手协会的账户。然 而奇怪的是这次回到家里却没接 到 Sylva 的电话、取而代之的是 一只信鸽。信鸽带来的信件中在 一开头便写着让 Iravis 不要丢找 她,这让 Iravis 感到非常奇怪。 不知道她是离家出走了还是罢工 了。但是信中还是告知了排名第 二的杀手的所在地,仍然是在棒 球场的战斗。作为一个宅男杀手, Iravis 自然义无反顾地决定一定 到底, 赶快去解决第?名杀手, 让自己成为 NO.2 吧!

驱车前往三途河体育场后发现 门口的护栏被放下。企图冲卡的话 只会让自己挥得头破血流而已, 这 里需要驾车越过这些护栏, 只要加 速后看准时机, 在护拦前向上推右 摇杆, 摩托车便会高高跃起, 到达 棒球场外的厂场上。在人物开始点 还需要越过一个护栏, 然后便正式 进入仟务了。

见到 ravis 驾车冲进了球场, 喽罗们一拥而上, 这里可以说是游 戏中一次面对敌人数量最多的一次 了。但是由于是驾车进入球场的, 那么就好好发挥摩托的威力吧,只 要撞到他们就能够送他们上路了。 这里的维点并不是考验你的驾驶技





术、而是要有效地躲避手持枪械的 敌人的攻击。他们的攻击会对造成 比较大的伤害, 受到伤害到达一定 程度后, Iravs会从军上摔下来, 议时候就只能用光创进行近身战了。 在这种状态下难度会进一步提升. 敌人手中的枪械射速都很高,仅一





轮射正就可以将 ravis 手中的光 到打到没电,自然这些高危分子需 要筒先消灭。

将球场上的"狂热球迷"都看理 王净之后, 球场上的打击手位置会打 开 个暗道,从这里下去就要面对 JA こ、 茶手榜上的 NC 1 了。

BOSS BAD GIRL

当 Travis 来到 BAD GIRL 所 在的这个大厅时,眼前的景象让 身为杀手的他也不由得震撼了一 下。一个年龄不大穿着糖果装的 小女孩正在以杀人作为乐趣。蜂 意地用球棒攻击从传送带上送下 来的被捆绑着的人。见到 Travis:: 来了她并没有太吃惊。拿出一 罐啤酒、坐进沙发里一边悠闲 地喝着啤酒。一边和 Travis 聊上。 了。从对话中能看出来,这个小 女孩是在通过杀人发泄自己,而 Travis 对此嗤之以鼻。这样的观· 点明星让这个 BAD GIRL 應到不 **真**,二话没说,抄起身边的球棒

与 Travia 展开了搏斗。 **-

因为小女孩使用的武器是球棒。 所以攻击范围并不是很大。在对付 她的时候尽量保持一定距离。在她 攻击结束后出现硬直时上前攻击。 她的普通攻击虽然可以防御。但是 对光剑的耗电量非常可观、还是量 好以躲避为主。另外,她的蓄力破 防攻击都会跟在普通攻击之后。几 乎没有空挡。所以回避是非常重要 的。相应的,蓄力攻击之后的硬直 **生会比较大,这时候就有机会达到** 高连击让她晕眩后使用投**技了。**"

在将她的体力消耗了大约一半 左右的时候,她会跑到传送带旁 边,特传送下来的人打飞出来砸向 Travis。"躲避这些人只能使用回避。" 不过时间要把握好,因为根据你的 距离远近,"人弹"飞过来的时机也 有所不同。不过这里建议可以站在 BAD GIRL 身后。这样只需要在她摆 棒的时候同时回避就可以轻松多开 "人弹"。而且那些人在落地后仍然 能走过来对 Travis 攻击,特他们斩 杀的时候如果可以把他们逼到 BAD GIRL 等边,还可以顺势对她造成伤 害、一举两得。如果觉得这样太麻 煩、那么疾苦找个自己順子的位置。 在 BAD GIRL 把人弹打过来的时候按 X 键把他们打回去,就像棒球那样。 这样不仅可以打断 BAD GIRL 的人 弹攻击,还可以对她造成一些伤害。 男外就是还能解除一个成就。在这 个阶段、BAD GIRL还会突然坐到地

上开始抽泣,楚楚可怜,让人心 生恃爱,但是别被这个外表欺骗 了,如果你色心大起靠近她的话. 那就准备好 Retry 吧,因为这时候 她会趁你靠近时发动即死攻击。

在她还剩不多体力时,孤注 一掷的她会将球棒点燃,这时候 除了被击中时身上会着火持续费 血以外,BAD GIRL 还会进行带有 火焰效果的震地攻击。不仅范围 不小、还很突然,所以回避在这 一战中显得尤为重要。

将 BAD GIRL 击败后, 她不 肯承认自己的失败。挥舞着球棒 还不断地向 Travia 磁去,全然不 颜自己已经被光剑刺穿,鲜血直 喷。虽然身上插着一把光剑,但 是球棒的威力还是不小。Travis 实在感到吃不清,只好对BAD GRIL说她赢了。听到这句话后, BAD GRIL 满足地丢下了球棒,侧 在了 Travis 的身上。经过这一战、 Travis 的排名等于上升到了第2 位,但是让他感到奇怪的是,这 次前来做善后工作的人员中。没 有看到 Sylvia 的身影。





在支付了最后的55万之后。 I ravis 满怀希望地回到家中。令 他意外的是, Svivia 并没有打电 话来, 于是他拔通了她的号码。接 电话的是一位女士,并且似乎知道 Iravis 是一名宅男杀手。在一番 对话后, Iravs得知她是Sywa

BARK STAR

的母亲。她告诉 Iravis, Sylvia 把 他给骗了, 杀手协会什么的根本不 存在. 这些只是 Sy via 安排的一场 闹剧而已。但是当她得知 Favis 已 经只剩最后一个杀手还没有解决之 后, 还是让他继续自己的挑战之路, 因为"一个纯爷们儿是不会半途而

废的"。但是直到电话收线、Travis 得到的情报也只是"最危险的敌人 就隐藏在这个城市中"这个情报。



就在 Iravs - 头雾水地走出房间 时,一个不明身份的人明目张胆地 骑走了他的摩托车。在一段长途跋





步之后,他在高速公路的人口处发 到了自己的爱车,然而同时。故事 也开始了。

流程

章至摩托车之后便会跟着一帮 不明身份的摩托车车冲上高速公 路, 路上于高原展木石和电广摩托 车手去七来的丰富。 4 需要型办法 医掩气切迹 弄不好还会对自己造 成伤主

下了可使云路之后是在一块工

路上前进,除了躲避手雪以外,还 要注意横在路当中的树木。要掌握 好提明覆向上挥动双手的手柄。

制进一段路之后摩托车手会器 开 rais的视线。取而代之的是迎 重射来的元英。在它还在瞄准针注 原走虾和路线,可以比较轻松的缺 过光束攻击。最后会发现前声的宅 桥正在收起,更具屏幕上的提示按 下相匹按键计摩托加束。然后越、J

接下来到达的密林是很容易透 路,不过导力的魂械以前候会站在 終日给 ra s提丁, 持商看的作指 的广节就"以新中走冕生路了"路 上,不可有章着""产"等特别截,如 果已经尚入。 因为, 迷路 见到, 不以





里、那么还是含有杂臭。r 切一走到。 每日、会看到与原的傀儡等成了 部信 漢原信 (宏接到 Tylen)的电 5、最后的决战来临了。在中活里。





Sylla 对 Irax s 做了一番真情告 白井高代表 1 胶癌,但是接着发 表了。同因为种种原因无法在一 起的燃燃。

BOSS DARK STAR

作者大量福普斯奇特百典 的家伙慢慢地走到了 Travis 的面 前,他自称是 Travis 的父亲,只 是血被魔化了。但是 Travis 却认 为这只是个猴戏般的玩笑。然而 当那个男人将面具拿开。并让 Travia 回忆过去。回忆自己双来: 被杀害的那一天的时候。Travisi 想起了一个女人。男人告诉他

这个女人就是他曾经最爱的恋人。 就在这时。2一只手从他的身后打穿 了他的身体,男人倒下了。他的身 后是一个女孩。这个女孩告诉 Travial 例才那个男人完全是在胡扯,看来 她才是真正的 BOSS。对话中她承认 了自己就是杀死 Travis 双亲的凶手。 这让 Travis 想起了初识 Sylvia 的那 一天, Sylvia 说自己可以帮助他进 行复仇。在接下来的对话中,Travis 得知了一件不敢相信的事情,站在





最前的这个名叫 Jean 的女孩,这个 杀死自己双亲的女孩。就是自己的 妹妹長

妹妹在战斗中不使用任何武器。 但是拳脚相当快,而且等一招的晕 后一下都是破防攻击。一定要保持。 相应的距离。注意在她高力攻击发 出冲拳时要算好提前量进行侧移。 这样还能迅速上前攻击若干下。在 消耗了妹妹 1/3 的体力后,她会绪。 小战斗的场域。并且攻击方式有所 改变。不仅增加了震地攻击,冲拳 会连续冲击两次,所以在这一回合:: 的时候不光要算好时间。还要估算 好距离,避免被击中而错过反击的 **姚会。另外需要强调的是千万不要** 企图在妹妹晕眩时使用投技,空手 战斗的她能够轻松的反将 Travis 放 翻在堆。

在继续消耗了嫉嫉 1/3 的体力 后。杨地会再度编小,而冲拳的次 数增加到了3次。能够回避的地方。 不多。但是如果距离计算得准确的

话。在她发出第二拳的那一瞬间 迅速翻滚,可以连同第三拳一起 躲过。并且她有八成的几章就停 在 Travia 的身边,这时候正式反 击的好机会。

将她的体力耗干的时候会伴 随着拼刀的提示出现,这里不管 玩家如何弗动手柄都会失败。妹 禁一击右拳击穿入了 Travis 的左 胸、就在这时,被 Travis 放过的 原先排名第八的 Shinobu 突然出 现、新断了 Jean 的右手。最后 Travia 忍痛亲手杀死了自己这个 已经无法教験的妹妹。在 Travis 感慨终于走到了最后结束了所有 的时候。Sylvia 在远处默默地注 视着会



最终战: 亨利 Henry

就在 Travia 回到家中坐在乌网 **隔上完成了最后一次任务储存后 会出现三个选项,选择第三个会** 有剧情继续发生。就在 Travis 正 在感慨一切都结束附近的小果加 杀手突然闯进了他的厕所。就在 **那个杀手准备动手时,被他身后** 的人于超刀落结果了性命。而那么 个人,正是在挑战 Letz Shake 🕪 閪到的那个神秘男子——Henrys 似乎他也准备来取 Travis 的性命 但是好在他在院子里等着Travia 准备好了才开战

对手的攻击方式有两种。

种是连击数非常高的连续技、只要 在最后一击时使用翻滚回避即可躲 斑、最后一击是破防攻击。而之前 的攻击只需要一直锁定他然后离他 远一些就可以了。还有一种攻击方 武是畜力突刺攻击。这个同样只要 锁定住他,然后做圆周运动就可以: 轻松躲开。这里不建议使用翻滚回 避。因为这样离开的距离较远,不 容易及时靠近利用对手的硬直时间。 进行反击。

将他的体力消耗到 0 之后,两 人进行了一段对话,这次的对话。 让 Fravis 變点崩潰、和自己打了半

天前 Henry 竟然是自己的兄弟。而 且更让他无法接受的是,他竟然还 遵 Sylvia 的丈夫,在 Henry 触落了 Sylvia 的种种不是之后,Travis 一脸 坏笑地做出了一个精彩的总结:"她

也许不是一个好妻子,但是她绝对 是一个好女人(**, 一句话让 Henry 賴意大发,看来这场还要接着打下 去,只不过接下来的都是剧情了 各位玩家就请慢慢欣赏吧』

结局

在与Henr,的最后决战被敌 在一个重框中后,慢慢等待游戏的 字幕结束 图面中会出现带着一个 小女孩儿的 Syn a. 而且从她最 后的语语中,我们会知道这个小 女孩就是 Jean。然后 Sy va 会冲

着屏幕说句:"很可惜,没有 续集了哦, 阿阿。" 说真的, 既 然有她带着 Jean 在看着那幅兒 弟大战的画作却在最后来了这么 手, 真不知道须田刚一的葫芦 型叉在乘什么药子, 不过有一点 是可以肯定的。我们又被 Sylvie 这个小妖精骗了。

填满你的腰包

游戏中每完成一步杀手排行榜的挑战都可以在战斗门获得数目可则的资金。然而这些资金规定丢达到下一块挑战的委托金要求。于是在挑战NO9之前。Iravis会被Syva带到一个可以领取各种任务的地点,通过接受各种任务赚取薪的地点,通过接受各种任务赚取薪

水来支付接下来的高質ぞ命



杀戮任务

这些任务可以在地图上的**新能** 标记处领取,这个杀手职业介绍所



賽画上被伪裝成了一个广告公司。 只有注册过的杀手才能在这里装 取到那人钱财,替人消灾的任务。 游戏初期的时候这里的任务非常 少,而且也赚不了几个钱,只能多 跑几趟才能凑够接下来的委托金 额了。随着游戏的发展,任务会不 断丰富。

限定时间内杀戮

这个种类的任务会出现不上一次,每一次的任务目标就是新纤指足地点。人然后在限定的对马内将区域内的敌人杀死。在初期的此类任务中,如果在限定时间内没有将所有人都丢倒的手,任务也可以顺利完成,但是这样不仅会影响任务即任务,所以少条一个自然将就会少拿那么一点

随着游戏的进程, 新出印的

此类任务的难应会逐渐提高。这点主要体现在对手争中的武器上,一开始的敌人手中只会有些球棒。你刀之类的凶器,然后便会出现外克,他就是实的强力武器一贯然了,管内风吹大一些的话,等到的帮金自然也会另一些,小心点是以一位这些不够以了,不用太紧张。但是在军职出口的几个少类任务中,少点要在限定时间内增加有人学等主境,否则是任务失败。这一次要主意。不是

限定时间内目标人物击毙

这美任务也会出现不止一次。 而且眼第一种任务有些类似只不 过在这个任务中、你会在一群意人 中找到一个被标记的家伙,那个就 是我们的任务目标了。这个任务只 需要将这个被标记的家伙干掉就 能够结束,但是四周的保镖们可不 会让你轻易靠近他,所以躲避供惯 们的攻击同时如何拿近目标还是 是对好练习的。

当然下。海林人物也不会乖

縣地東字錦織,他们也都學特的 機,在喽罗们的鐵鋼下四处隸職, 并且找机会 放冷性,養实可認。 獨且他的生命力也相对較強一數。 要多歌两刀才能让他去鬼上帝。 直接关系到这个任务评价的因素 就是杀死固标人物所用的时间, 是無这并不会影响到任务完成后 的關劳,但是对于追求完美的玩 家以及想拿成就的统巧吧。

The Party of the P

鞭定技能杀戮

这个类型的任务就是要求 Iravis在任务中心须用摔角投或 者蓄力攻击来将敌人杀死。否则 便是无效攻击。这任务最嫉烦的 情况就是自己被一群人国任中间。 这时候即使你将敌人打晕了,却 很容易遭到局围别的户间的攻击。 导致错过进行指定以下的机会 不过及些年多并不需要将战争中的敌人都干撞,到了喂生时间与任务便结束。但是许多的结算方式无限定时与系裁任务一样,这个许多更按原人头领取酬劳的,如果担务拿些银两以及更高的评个的话 还是多解决一些呢。

棒球挑战

如果你喜欢上了那个在挑战 NO.9 时遇到的那个棒球小游戏的话,那么这个任务一定能够满足你。这个任务就是单独将那一小段单独拿了出来,作为一个可领取的杀戮任务进行。这个任务也是按照人头收费,一共有九个人站成直线。任务中照样有三次击

球机会,三球之内将9人全部击倒便可顺利通过。

这个任务中根据你击球时机 把握的不同,球的杀伤力也会不一样。如果时间把握得比较好的话。 可以一球定乾坤。但是随着游戏 的深入,这个任务的难度也在不 断提高、主要表现在投手的球速 会越来越快,很不好掌握时机。

百人斩挑战

这是所有任务中单次任务酬 学最严的任务了,完成一下可以 拿到,一的酬劳。当件了,这 个任务不会让你轻松完成的。如 果小看这100人的挑战、秘么当 你被一群人围起来的阴候,就准 备好被乱力称翻即。在这个任务 中要尽量避免四面受敌,多进行 超动,这样可以尽量上敌人在司一下马士说。另外,这个任务中就是要走用"K"的重要击了。因为"这样的攻击基本可以一刀解决",除了章平立的一个一级人物以外,其他杂兵完全不是刀手。不过这个任务发展支行在限走时间内将一个人全部解决的话,那么任务就会失战

异常事件挑战

这个任务很奇怪、首先、在 领取任务时你完全不会知道任务 结束后能得到什么报酬。另外就 是在任务中会遇到各种稀奇古怪 的事情,其实就是画面上下颠倒。 这个任务并不能说有多难,主要 还是看玩家对游戏的熟悉程度以 及对玩家的方向患有着相当高的 要求。如果实在不适应这个任务。 那么还是去做别的事情吧。

无伤挑战

这个任务不是在予专业。 绍所领取,而是根据方式的进程。 不断有任务地中出现。在这一任 务中,Iravs在任务开始后会只 秦 高加、只要把打力。下核会研 至生力。而调素蒸汽的混入、越至 有效。越失难、同样,但以存转 好自己自主之前还是不要与然挑战 这一任名呼。

社区任务

整天打打杀杀也许会觉得有 整案了吧,抽果对于杀戮任务有 整执规了。群么这里还有各种社 医任务可以领取。地器上小人国 标的地点可以为各种闲散人员提





供社区跑腿类杂活,在进店的时候,店主总会骤你说什么这里是三流的人才来的地方,但是所有一流的人都是从三流慢慢奋斗上去的云云。不过不管是一流的这是三流的,不干活就没钱拿这个投一样的。另外,每完成一个社区任务,都会有相应的新杀手任务出现。

检椰子

这个任务是要集種低子提供 给语通过上的冷饮罐。 个個子 1900. 共有3分钟时间 任务 开始后去找椰子树,靠近后有些椰子树会出现 A 键的握手,这时 候就连按 A 键对椰子树完成 套 连续技,然后便会有概 4 掉下来。 靠近椰子按 A 键指取尽带给冷饮 摊主,行走的过程中可以按 至打 A 键加速。不过这个任务有一点 拼入品的感觉,大部分的椰子树 上只会掉下一个椰子,但是万 某一次任务的时候人品爆发、一 键树上最多可以掉下。颗椰子。

这回要帮助住宅区的住户清 除院子里的杂草、院子不大、但 是杂草丛生。这个任务有2分钟 的时间,每小块草被清除后可得 到 300 的酬劳。而除草机的操作 和平时驾车的操作是基本一样的。 但是第一速度慢很多。第二可活 动的范围也很小。如果找到技巧 的话, 完全可以在规定的时间内 把整个院子都清理干净,报酬自 然也会很丰厚了。

检垃圾

任务开始后街道上会出现很 多易拉罐、包装纸之类的垃圾。 而 Irav s 要将这些垃圾捡进自己 背着的筐子里去。看到有提示出 现后按 A 健是拾取,然后向上推

动HS就是把垃圾扔进屋中。这个 任务有3分钟时间, 每渴理 个 垃圾的酬劳是1000。而且任务中 的垃圾是在一小块区域里不断刷 新的,所以如果能够熟练操作的 话,又时一个很赚钱的工作。

加油站打工

这次的任务是到加油站做小 ^{第,站在加油机旁、车辆开过来} 后按問加油。每种车的油量都不 同,不要让油量超过计量表中的 養戒线,看准时机松开按罐, 否 则 Travis 的身上会着火,而这辆车 也宣告加油失败了。这个任务有3 分钟时间。每成功给一辆车加油 可以得到的推酬为 2000。这里的 汽车也都是不断刷新的,但是在 这个限制时间内。前来加油的车 辆数目变化不会很大。

拆除地雷

这算是一个比较危险的任务 了。 rav s 得產着探當器在刀滩 上搜寻,当探雷器发出警报声时 就表于周围有地雷。这时候得慢 慢转身并移动, 当看到有提示按

A键的时候就可以按照提示将地 雷查出来了。这个任务的时间是 3分钟, 每拆一个地雷可以得到 2000 的报酬。这个任务之所以危 险是因为保留器并不能准确的探 知地雷的位置,如果一不小心的 活. 有可能会自己踩上哦。

凊除涂鶏

城里某处的涂箱非常严重。 Travis 受委托前去清理,每清除一 张涂鸦可以获得报酬 2000、任务 时间是3分钟。这些涂鸦并不难找。 在小地圈上有标注等处涂鸦的位 體,而且每次的位置都是固定的。 多玩两次可以摸出最佳路线。找 到涂鸦后靠近会提示按▲锥、然 后再根据屏幕提示晃动 RS 或者 LS_{in}

抓捕猫咪

这是一个纯 Q E 的任务, 为 了将四散的猫眯都抓回来, 必须 根据屏幕上给出的提示迅速做出 相应的反应。如果做错或者超过 提示时间,猫咪就会跑掉。任务 时间为3分钟、每抓一只猫有根 酬 3000。这些猫咪在小地图上会 通过辐头采显示, 而且费只猫咪 需要逗弄的时间还不太 样. 有 的只需?、3下就会上钩、但是有 的却需要至少5、6次才会乖乖被 I ravis 带走。

抓蜡子

这个任务有点类似于捡垃圾 的任务。但是却让人头疼很多。 第一。蝎子会躲藏,需要自己去 搜寻。第二,蝎子会蟹人,如果 不慎被蝎子蛰了, 要在生命值下 方的读秒结束前去找委托人拿抗

毒血清来脱离危险。这个任务有 3分钟时间,每只蝎子的酬劳是 3000。具体捉蝎子的操作方式和 捡垃圾如出一辙,但是找寻这些 小东西却需要花费不少时间。

飞车特技

这是社区任务中的最后一个 任务了、成功的话直接会有50000 的报酬。而具体需要做的事情, 就是在任务开始后的3分钟内,

沿着地上的路标前往海边的那块 跳板。在保持高速度冲上跳板的 同时,不要忘记前推 HS 让摩托车 腾空, 否则 Iravs 会滚落到海中, 任务失败。

人物及武器升级

身体锻炼

作为一个杀手。有着强健的体 **维、敏捷的身**于以及耐打的躯体是 必须的。 新以 Travis 必须不断提高 自己的攻击力以及生命上限。在游 戏中的前几名接受挑战的杀手阵亡 后都会臂下提高生命上限的道具作 为战利品。然而只靠战利品来提升 是远远不够的,这时候就需要去找 导师——步。

在龙的居所,Travis 可以接受 各种训练。已达到各方面的提升。 每一种训练基本都是通过按键连打 来完成的。虽然效果很好,但是每 -种训练都需要收费,而且到了游 戏后期还会水涨船高*****

另外在师傅居所的旁边有一家 小酒馆、里面有位天天喝得烂醉的 家伙名叫 Lovikov,不过别被他现 在的颞废样给骗了。如果将地图上 的橙色小球收集齐了交给他,可以 在他那里学到不少好东西。

武器升级

如果没有一个原子的家伙。 对于杀手来说可是再糟糕不过了。 而为了能够面对接下来的强敌、 我们也必须给 Travis 更换武器。 他的初始武器是从购物网上拍下 来的。自然不会是什么太犀利的 武器。这时我们就需要 Naomi 博 士的帮助了。

Naomi 博士是个身材火辣但是 脾气暴躁的武器专家,每当 Travis 拿到点新鲜玩意儿的时候别志了 送到她那里去给她研究研究。过 不了多久便会有新的强力武器在 她的研究所里出售,当然了。这 个价格也是相当可观的、还是努 力赚钱吧。此外。在博士那里可 以买到一些加装在武器上的小玩 意儿,这些都是可以帮助玩家搜 界隐藏要素的辅助品,如果资金 充裕的话,美一个也无妨。

隐藏要素

本作的隐藏要索基本上与 Win 版的没有太大差别,慢色小球的 寻找,卡片收集,从垃圾箱里找 1 恤. 搜索埋在地下的宝物 除 了垃圾箱里的! 恤比较费时一些, 其他的宝物都可以通过在Naom 博士购买的探测器来寻找。在加 装了这些装置后。卡片、小球和 隐藏金钱在地图上都会有标注. 如果在某处听到了奇特的声音或 者手柄开始震动, 那就赶紧留意

下吧,这些东西就在周围了。

虽然这些隐藏要素都是一样 的, 但是每一个新模式可是之前 所没有的. 那就是新模式 "very sweet mode"的加入。在真 局(与Henry 战斗)结束后,这 个模式会出现在 "Sweet mode" 之前。这个模式的最大看点自然 就是游戏中的女性角色的服装了。 不光是 Sylvia, 包括各个杀手也 都重新披挂。身上的衣服比起以 前那是简单了许多啊。相信这对 于英雄们是个不小的吸引力。

本作是由知名制作人须田剛一担任 监督,必然贯彻着他那种暗显诡异的强 则的个人感觉。不过与之前的作品不同 的是,本作并没有采用类似于《Killer7》 率种构定的部的规制。而是讲述了一个 網当損夠的光順头故事。然而虽然有这 样的变化。当你看到那深重渲染以及特 育的叙事手法时,肯定会一下就能想到: 这绝对是须田闸一的作品

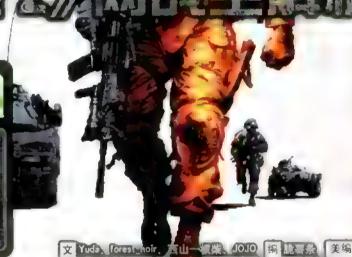
这次的《英雄不再 美雄们的乐篇》 是 Wii 版的重制版,在画面上的提升。

帕達度略有提高,这让本作即使换成了 手柄操作。黨张曆也丝毫没有戒弱。在 ※360 版中采用的是 Wii 版数美版的尺 產。有着大量的斷肢以及夸张的血迹。

另外本作还准备了另一个惊喜,删 就是加入了日文配音,简旦请来的声优 **阵害也颇为豪华。个人觉得如果把这样** 約声优賽印在包装背面。金不会做够要 劉一群**声优控争補勢更高級高額量暖**征 **不过有一点不振道是厂室的疏忽还是**惟 准规能、当游戏中选择日文配者前时编 字幕便会无法开启。

BATTLEFIELD BAD COMPANY 2

《战地 恶人连 2》 推特的网战一定深深吸引了被多玩家,不仅 仅是考验你的枪法、更是需要队友间境熟的配合。 两旦各类建筑 可以破坏的设定让网络之中充满了变数。现家必须绷紧每一根种 经投入于同战之中,相信这样刺激的过程——定令你欲望不能。这 次请来了以 Yuda 同学为首的老兵众。——胡带你走进硝烟弥漫的战 场之中。



四大职则介绍

Æ (ASSUALT)

粮鱼装备。 福弹 (烟雾弹) 或 C4 以及弹药补给包

直,笔者量喜欢的兵种,当你有足够经验的时候你会发现,战场上。 習缺的不是壓疗包,而是更多的子弹。突出步枪具有稳定性高、射速快。 射管远等特点,更有相弹地的火力压制以及烟雾弹的战术需要。加上自 己能够补给的优势,能够深入激后结予对方极大的打击。身肯 C4 的突 ·奇吳龍够炸發地方戰吳,能够炸掉 M=QOM,所以能该吳种是。"苏金油 的说法并不为过。





: 反就具武器(反戰具地雷和各种火箭发射器) 以及维修工具

工程兵的主成器是小口径的突击步枪、相对于突击步枪而言、该兵 更快的射像以及无键道、更隐蔽。但缺点是子弹太少、需要突击兵



祖击手(RECOM)

東南美福。34 或远程迫击炮以及声纳探测球

据 狠击手的赏摄当然是狙击枪, 狙击枪分为半自动和手动, 手动 神心理打击了。

职业专长

育革在史家供, 伊特级来好的特点 4X Rille Scope - 西島州学贈在

镇,相对于社会锚准,该银产工工

视野岛懷、十字卷心是够更精确的

Marksman Assault Rifle Training 提升支土生心精度、减少。全力20% 12x High Power Scope **至14、图**

医疗兵(MEDIC)

駅业装备 手走器のな医与な

点 医与共的主式器管纤维机能 轻型机枪的人力干害。"灰友族战马 。其至达代军17年,医疗疾病主,毒素够复杂队专,也能够多多特人多行行。 能量"性受伤者的问题。"爱。正面战坏土,特别是进攻西、旅行兵是多点或 はい、「い替和認力子、毎年の場合



Part of the State and the state of the state

大容量弹簧带 雙升主战枪和手枪的干弹携带量提

一種弹背心,提升手槽弹和各式框弹的携带重直 2 倍。 12 号口径脱壳独头弹,此专长在 HARDCORE 模式中加上 乌梅南子排河以一曲海南

1 新美国共和国 水管和地 医帕勒斯 正2倍。

专伙 2

- 陶瓷防弾插板、提升士兵的生命値至1.25倍。 - 马格南子弾、提升主枪、手枪的子弾成力至1.25倍。 - 高效混合炸药、提升相弾、C4.火箭和地震的威力

大客量電弹弹匣,電弹弹匣容量扩充到初

変长る

一电子最模块,通过装备最先进的跟踪系统 THE PERSON NAMED IN

度应義甲, 達过業备反应装甲来提升業具防御

nd Warknes's Package——弹头强化模块、通过使用钢钢强化,火 Mac的弹头麻绳所蒙具引起力医1、25 值,被特型、运输使具使用示划 弹头强化模块、通过使用铜制强化,火药 res Package 用雾深急对应措施模块。通过装备 8 **『李乾炯那他孫伽朱舜並培孝。州孝制進並非張淵底語**点明**始**須進編制 范围内的我方单位已被敌军被逃了报点,则标记了报点失效。未被探 復点的表方单位在一定對應自对訴記憶組点免疫。這個數具使量 尼维。主动量

主动型,运输载具使用无效。

In Wooses Package 副武器模块、驾驶席可以使用副 此而進行家者。主治理。送禮教具使用无帅

地图渐度治師

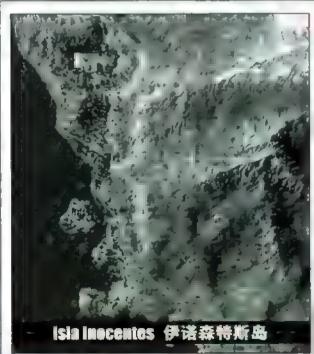


等基地,选用工程实、技能多选用High Fower Optics Package—高级光学火控系统模块 東京服务。 成为第一个基地对进攻方步兵没有绝对优势。左右 山头都会有防守方的侦察兵、视野好、步兵装炸药 元异于送死。在我方三辆坦克的优势情况下利用 120mm 主炮炸掉 M—COM。阿里卡港口这幅地图 地势相对平坦、比较空旷、很多组击于喜欢藏匿于 左侧山头,但生存率极低、主要是因为我方侧山头 没有较好的掩体,只有几块大石头,没有制木等隐 意知等。于与阿子大陆四可以使出而过程分17个程于不及。 笔者在此推存在左侧的成弃巴士皇能够提高生存率,并且视野也不会整到哪里。UAV 尽可能地压制左侧上头的地方侦察兵,如果有机会可以对防守方的坦克进行重炸,减小我方坦克压力。随着1号基地的占领,发方截具补给只有一辆坦克和一辆伸马。此时利用剩下的坦克优势优先高级的后所在的楼房。 等者以为,从左侧的山坡下去进攻相对有利。与右侧想比,左侧楼房相对密集,并且只有前方出现敌人。用爆炸物将,这个点难度其少并不大

2 号基地占领后值得一提的是,基地右侧的树上是可以绕上去的,随着 3 号基地的出现,此组击位可以将基地内敌军动向了如指掌。不善于用组的人辈道悲剧了么,那么我来为大家推荐一条线储。从 2 号基地右侧一直沿右侧差,发现敌人不要开枪,弄样会完全军需你的位置,一直走到量右下侧,然后迅速通过桥梁下方,从桥梁最右方突入,沿街火车走到最后一节车厢,爬上楼梯。这时候你会发现很多敌人的落花对你绽开。还犹豫什么,统统收下

5 号基地就属于纯粹的攻坚战了,笔者能力有限也未能尝试出展试不爽的战术来给大家、强雾。 弹以及短克压制是最常用战术。不过本人的好友,可以利用坦克超远距离对量后一个基地做精确打造。位置大概是在 3 号基地右方,那个空旷的仓库再边,有兴趣的朋友可以尝试尝试。





进攻要点:

便達義特斯尼这部地图、进攻万進 塞不大。开划游戏一点接奇上前属。 我并用架等图、一定满载直场停落在3 点、迅速车机后(吴山市 另一家流量 在空四盘旋为下面队支破掩护以及大用虫鹰上的即特核机构对部、进口队 力压制。此时敌人主要方完全集中在3 中,起此机会其他队友利用摩托船快速 曼廷人点相后,用则申或术直接给对方来个措手不及。,是都将草下一个条。 取户基地基本被严虑。趁秦章下另外一个点。

此图侦察其比较关键,在此笔者推 覆两个组手点件大家参考。队友点责 M COM后, 侦察与的迫击拘碍。4可以 对那些尝试精准的敌人进行有使打击。

"是基地汉下后,我严基地供给了 装守运兵车") 号基地能否成利次下。 主要中国是生兵车的压制力。此次采用水压双向进攻,陆次是主汉手,运兵车的缩大人力配合上步兵的推进,迅速到 法敌人 A点。此31 A点不是关键,如果 装甲车周至强大的人力,可以对大部分 敌人进行至制 从至水路。则佯装到一 点 受起攻击,减轻装件车压力。一旦日 点相手,装甲车帮苗力压向一点拖护。 跟远装甲车的中兵直接从 A点参透到 故上"一方,进行强扰牵制。7 号基地的 日电关键。

· 与基地最重要的因素在于,M 24 武装点排資平机。在"号基地被攻陷的时候,我有 JAV 还在需要利用地狱火导。单于事件,不非起飞的飞机,一旦飞机起飞。那么地面上的步兵将成为鱼肉。

一旦敌万飞机战 5. 装甲坪兵车的主要任务就是将其主器 其他队友压制好业身,将3号基地内的机枪台都清理模。当飞机击器时,迅速掩护步兵压向基地。

笔者在这个图中经常偷取对方的飞机,从在侧面头迅速前进,配合烟雾锤, 绕过铁丝网站在绿色布块后面,注意, 地图、飞机和出来后迅速划开布留走飞机。此时被每网的该防守方子。



PortValdez 瓦尔迪兹港口

相值大家对这幅地图再熟悉不过了。因为在 DEMO 出的时候此图就早已放出。作为进攻方、在 攻击 1 考基地时, 利用坦克远点轰炸可以转 8 点房。 子直接表場,注意坦克远点轰炸位置,否则你会使 左侧烂尾楼以及旁边的陶式反坦克炮击中。难点 在于人点,人点地形宽阔,地势低洼,烂尾楼三楼会 有防弹重机枪台。除了利用摩托车装满 C4 的暴力 战术之外,笔者为大家解析一条线路。从基地左侧

山坡下去,首先清理掉 重机枪,一路前进到烂 尾楼左侧。坦克的厚重 装甲及主炮加上闭轴机 **枪对该地点进行压制。** 因为烂尾楼后面就是防 守方的重生点。这样一 来,所有防守方注意力 都集中在坦克上、为默 表攻击 A 点凝轻了绝 大部分压力。还有一句 话不得不提的是,注意 地上的地雷。

2号基地相对来说 显得较为容易,因为两 个点都可以直接套塌。 有玩家会说, 11点楼房 没有角度,不能完全拆。 除。我为大家提供一 条线路, 人术拆掉后: T-90 坦克从右边山头 農城下去,步兵要掩护。 趋克对那些在山坡下

面的防守方进行打击。坦克下坡后开往有边树林对 非点进行炮击,豪捧清即可。"。21 🔩

3号基地难度有所提升,防守方不仅有了自行 火炮还有了步兵的董梦—Apeche。在2号基地即 将攻下的同时。UAV 应该隐藏,准备对 3 号基地的: 武装直升机进行压制。在 Hardcore (真实)模式中 本人更喜欢使用 UAV 配合视野强化技能,对敌人 的裁其进行超远距离精确打击。一旦对方飞机技 术娴熟、基本上进攻方就悲剧了。一旦飞机起飞。 ● 東州防空车 + 坦克 + 面紙輸送行服合施室 ↓↓



1-2 名队友在量初的出生地守着,很多人都愿意把 飞机开到那里去维修、接下来怎么做就不用我多说 了吧。还有一条偷飞机的线路,从左侧山坡下去。 游泳到第二个楼梯(最多只能游到这,再远就自杀 了), 从集装箱后画一直绕到烂尾楼附近。不过这 条路已经被人摸偷了,有时候会被伏击,大家惧重 选择。

4号基地也是纯屑的攻坚战了,等者本人喜欢 刻走偏锋,先拿8点再取 A点。参考图示,坦克从 下画大路一直走到最尽头,这是坦克可以直接爬上 山坡,而不用走正曹。此时坦克可以完全推进,绕 到敌人身后,点亮日点。此时可以源 1-2 名队友 到 8 点后面的集装箱楼里面进行火力压制,坦克到 B点侧面进行压制。对于 A 点,笔者本人也没有更 好的办法, 扔手雪和榴弹炮是不错的选择。把外 围墙体炸开后,先对房间是面丢扔一轮的手榴弹。 配合上獲去字的声納探測球可以清理核一部分數 人。然后集体冲锋,这样效果不错,当箱子点亮后, 可以去楼上进行埋伏,如果有人拆弹可以从2楼的 关盲往下面扔手雪,不但可以炸死正在拆弹的敌 人,也可以对 M-COM 有一定的伤害。

推同对于以上的战术及集级,只是笔者经常使用的 战术心得,对于遇到的具体情况要临机应变...

爾軍系統由武器構造、步兵標章及此斗命令標 三部分組成。



经机枪效率率

||古桂技事項

能理会作業

用任何突击步枪在一局中杀7个敌人

用任何 SMG 在一局中杀 7 个敌人

用任何轻机枪在一局中杀7个敌人

用任何轻机枪在一周中杀7个敌人

用任何狙击枪在一局中杀7个敌人

用突击兵职业在一局中成功补给队友 7次

用工程师职业在一局中修理载具7次,工程师 修理坦克很容易达成。

用医疗兵职业在一局内复活5次队友,记住地 上的死人 10 秒后会消失。









等主教是教育章

用侦察兵职业在一局中用侦察球侦察到5个 敌人,并且这些敌人被队友干掉。

用榴弹发射器配件在一局中杀 4 个敌人

用火箭简在一局中杀 4 个敌人

用任何霰弹枪在一局中杀4个敌人(晾子到 Lv2 了就能解铋)

用任何手枪在一局中杀 4 个敌人

用刀在一局中杀4个敌人,近身刀杀的敌人会 掉下狗牌

用固定武器台(重MG, 重射制导RPG, RPG 炮台) 在一局中杀6个敌人

用手當 C4 或者载具炮弹在一局中轰死 4 个 敌人

步兵相关战斗襟章



排散杀人律







- 周中向敌人复仇 2 次, 在敌人杀掉你队友的短时 间内,如果玩家成功杀掉敌人,就算作一次复仇。

一周中协助杀人 7 次,特敌人击倒受伤但不杀他,留给队友

杀掉的话就算一次协助杀人。还有报点一名敌人,如果队

一局中拯救队友2次,当队友出于濒死的状态并在承受

敌人攻击时,如果玩家解决了正在威胁队友的敌人,就算

一局中杀掉同一个敌人 5 次。建议玩 Squad Rush 模式。

一局里面干掉那个杀了你 5 次的敌人。

友杀了他的话也算一次协助杀人。

一次採款





藏斗高效度



使补化劳宣



美金小队建

1 22



58

一命杀8人,用飞机和坦克吧。

一局中爆头5次

一命杀6人

保持自己的队伍总得分最高 选一些熟悉的队友,多利用不 同职业配合,特别是医疗兵可以增加不少分数。

保持一局网战中自己的战斗总得分最高。



以牙还牙之章

美技术

长期突击步枪 服役董

长期期的不改善

無禮金

长期战术类武器

解役畫 长期无线电情报

雅役宣

施出于抽准多项

长期补给合作

服役實

长期修理度役章

美羅医疗機械維

後繼續害題搜索

模范神枪手之章

卓越遥控煤確章

战场老兵掌

卓越扮製战斗章

用任何突击步枪武器累计杀 500 个敌人

Since Hall 用任何 SMG 武器累计系 500 个敌人

> 使用轻机枪 (light machine gun) 累计系 500 个 敌人

使用狙击枪累计杀 500 个敌人

使用喷子累计杀 500 个敌人 (rank2 解锁喷子)

Rank1 后把手枪换成 tracer darts,用它累计造 踪敌人的数具 500 次。

用手枪累计杀500人,不建议为了这个章手枪 冲锋,那是找死,颇其自然的解吧

累计补给队友弹药 100 次

票计修理友军裁異 100 次, 这个解起来真 tmd 长, 建议长期温度价值现象 医抗毒用作乳腺机

累计医药包治疗队友或者自己 100 次

票计用侦察球协助侦察到 100 个敌人,并且这 整敌人被友军消灭。

狙击枪爆 100 个头

用 C4 累计炸死 100 个敌人

黑计杀死 5000 个敌人

飛汁學的 300 納飲魚

累计夺得 5 个复仇女神之童和 5 个以牙还牙 2.0

反對具做斗產

部针加加 500 梯數県

重越反截具战斗章

精英近战战斗事

累计刀杀 200 敌人

菲越手雷战斗章

累计用手雷炸死 100 个敌人



非关持性于之非

車越幾時被斗車

电动脉 具角校常

車無數學與识量

服役精英章

模范截具服役章

美生成并是技术

續差數器整後章

卓越战地知识难

議英雄地知识章

精英战地知识章

长无畏放地施设建

累计爆头 500 次

業计用炮击炮杀掉 100 个敌人 (Recon 可以解 锚 Mortar)

得到所有裁具的铜星评价

得到所有枪械的铜墨评价

解锁所有的徵章 (PINS 全获得 这个要得到不

解锁所有的载具相关徽章

解锁所有的战斗相关徽章

解镣所有的武器相关徽章

得到所有武器和戴具的铜墨评定

得到 10 个银星评定

得到 5 个金星评定

得到2个白金星评定







姓斗會令推查

局中执行友车发出的攻击和防守的命令各一次 当 队友 top 了攻击地方目标和防守目标后 玩家遵照命令 执行攻击和防守被 tag 目标的时候,就能获得这个章。

局中摧毁 3 个敌人的 M-Com 盒 Rush 模式下地 图上可以找到敌人的 M Com 盒子。记得只能炸敌

在 Rush 模式下 如果你在本部内杀掉 6 个敌人 航算 作成功防守M-Com 盒子6次。这样成功防守6次 就能解开了.

黨得 ~局 rush 模式的比赛。

畫得一局 Squad Rush 權式比惠。

Conquest 模式下成功抢旗 3次。

Conquest 模式下杀死 6 个夺旗范围内的敌人。

夺得一盘 Conquest 游戏的胜利

夺得一盘 Squad Deathmatch 游戏的胜利。

一局中使用海上载具杀 4 个敌人 坐在副驾驶用 枪杀人不算 这个难度不小

一局中使用空中载具杀5个敌人,武直开不好那 就用 UAV 即.

一局中使用坦克杀7个敌人 比较容易的,

一局中使用非坦克的路上载具杀4个敌人, 悍马 重机枪 沙漠 RUSH 图达成。

一局中干掉 4 部敌方载具 丢地當吧。

特别提示

武器划款奥军级企类系统

于初上手的東京、馬把枪才是自己

明年 ➡ 銀屋 ➡ 五星 ➡ 金星 □➡ 金星 □➡ 金星 □➡ 金星/ • 金星/ •

型在 局中获得产品、那就选择不同的职业获得不同的武器及战斗操 奇·被令横章中数在1(" 分之间。为章在5-0 1000分。

The second second

器介绍

海把黄髓拥有自己的特点表现有高效的武器,没 打不死人的社 忠实的伙伴呢?

the state of the s

不能失意

海龙寺宣

《楊成力在近身時失量火仙》 者射福增加道浙京湖, 是美麗定奏: 金量水值 8 😁

全武器爆头是 2 条伤害。

ole of Pico" (神道):-

"Rate" 表示每分钟射出的子弹 数量

"Time" 表示 2 发于弹射出的间隔

d Wine : (ME Piet in)

「Magan」秦示完整完成一次接接 夹前时间,即换弹夹动作完全结束

"Add" 表示换弹夹开始到屏幕 右下角弹夹数量变化的时间 (此时笔 以差过奶袋武器来取消剩余动作》

揮奪布。兩金力和東車等)

有很多需要全影响武器的特象。

为了近年可以 多. 微值超大三特度超低. 后坐力到

画 连射能动越大

这3个属性都有一个基础值和特 定状态的最大值

Spread (子與豐春)。 MASE 为定点射 击状态,MOVE 为移动状态

Bally BASE AND AND A

态。ZOOM 为开镜精确瞄准状态

[1] (科勒基,可以理解为独口 上戰的臺灣 医肾内单位 化射的轴回 法警 《14 表示特值

电射向的主张和自





2.4 15 1.32 75 25 14 2.5 4 15

-- 32 . 72 730 / L5

FATE

12 2.7 2.4

700 74 -0.8657 · 3.2 FOR 74

DAMAGE - RANGE

DAMAGE - RANGE

DAMAGE - RANGE

DAMAGE - RANGE

a litera

12.5 - 12

P 40 40 ... 12

124 124

10 4 10.7

p. 4=

0.37 /0.8

. 8.35 - 8.35 - 8.35

RELOAD SPREAD SPRAY RECOL AMMO

7.5.2 17.25 27.0.65 20.8 1 2.14 1 4 2.675 1 125 0.37 8.35 39 04

FIRE THRELOAD SPREAD SPRAY RECOL ANNIO

10.1000 4 7.8 74 4.0 44 6.6 7.0

1,000 + 4.h -- 7.h --

0.1323

- 200 - 200 7 7.0 10 m37 15.6 1 2.1s

** 10 * 0.33 0.3 0.0 32

75 06 0.575 90 20 40 15 0.0 275 90 1.2 40 15 0.0 275 920 15

TRELOAD SPREAD SPRAY RECOIL AMMO

RELOAD SPREAD SPRAY RECOIL AMMO

10

it

SHELOAD SPREAD SPRAY

关于子弹散布值的补充说明

子弹散布值,可以简单地理解为准星的大小,在不开枪的时候为最。,开枪驻闩的时候最大,当停止射压之后, 准星会以每种。 的速度恢复到最上。

銀大部分武器的子弹散布最大值为55,手枪为30 指出枪为 .0 应该是指国朝的时候

除了LVIC 轻机枪,其他武器胸下几乎不会增加射 走精度。

蜀 r 人 Hr 上 限 メ 10m, 装 角 子 Ceramic Lody Armon 陶瓷插板 之后 Hr 上限为 い。在受到伤害 6 秒 之后、銀秒回复。点 Hr。

and the state of t	11-			700		APP TI
	BLAST	VS.	SPEED	DETONATION	R	ELOAD
Ø FRAG	8.0m 1.0m 110	33 25	20	0.8 THROW 3.0 FUSE	7.50	
	1 Um 1 Um / 290	865 223	4110	0 75 THROW TRIGGER	6.00	
40MM GRENADE	5.0m 1.(lm 100 1	75 22\	50 αα.	0.2 ARM TIME IMPACT	2.45 1.35 10.5	REL OAD ADD
40MM SMOKE			50	IMPACT	2.45 1.35 3.00	RELOAD ADD
RPG /	6.0m 1.0m	360	40 50	IMPACT	5.80 3.77 4.50	RELOAD ADD
CARL GUSTAV	8.0m 1.8m / 100	280		IMPACT	5,80 3,48 4,50	REL OAD ADD
M136 ATA	3.0m 0 t m	420	25 50 m=> ¶=>	IMPACT	6.00 3.90 4.50	RELOAD ADD
AT MINE	8.0m 1.0m 290	865 #2	دات	2.1 AJUN TIME 0.5m PROXY	6.00	
FRACER DAPT			300	STICKY 45 SECOND LIFE TIME	3.50 2.63 1.50	ADD ADD
C TAN	业介绍时推荐	了每个		译用的武器。但		表个人

能者在职业介绍时推荐了每个职业相对好用的武器。但只代表个人意见。在適用武器中。还有一把神器值得和大家分享、那就是服弹枪。服弹枪或力逼过装备按头弹来实现。半自 动服弹枪,也就是打一枪拉一次 體的攻击力配合上接头弹,在 HAROCORE (其实模式) 中如果对方不装备两佬护甲,能够一枪毙命,甚至能和远处提击分离抗礼。则动服弹枪,也就是连发服弹枪需要装备马格南子弹才能完成一直毙命。 笔者曾经用自动 服弹枪 十马格南子弹完成了杀 54 死 4 次的光辉战绩。





文 纱迦 美編 anubis

《快打旋风双重冲击》

不得不说, Capcom 对于复刻游 | 两个经典街机作品,游戏内容和街机 戏还是比较上心的,这款(快打旋风 双量冲击)就相当不错。游戏实际上

版完全 致,但增加了多种画面表现 方式,也有混音版 JCM 可供选择。 是收录了(快打旋风)和(魔剑)这一游戏还增加了成就和挑战的设定。专

玩惯街机版的玩家也有新鲜感。如果 要说游戏有什么缺点的话, 那恐怕 只有一个: 为什么成就上限只有 200



连续按攻击量 连续按攻击罐并拉上方向

源或具有两个键有用, 分别是攻击键和跳跃键, **本区利用**源两个键可以使出多种组合。

连续按攻击键	组合单,最后一击会击飞敌人		
连续按攻击罐并拉↓方向	连续攻击接后方投技 但哈格不能使用		
攻击者 + 饒跃績	保險 命中款人后会损体力		
跳跃中按攻击體	飞繩 快速使出飞腿后可接飞扑		
挑跃中按↓↑攻击號	飞扑,飘和科迪的飞扑不能击倒敌人		
8.近数人	情意		
抽拿中被攻击體	被拿攻击、差多3次		
擒拿中←或 ++ 攻击値	投技 投技中全身无敌 投出去的敌人有攻击判定		
換拿中先按跳跃號再接攻击號	大坐 哈格的专用投技		



开发商: Capseri

类型。动作 **游戏人量**(1)

集价: 800 產

并放下载日。2010年4月14日

ΨL.

快打旋风 双重冲击 Final Fight BOUBLE IMPACT

首先为大家介绍的是 经典得不能再经典的 街机神作——《快打旋 风》。对于这个游戏相 信大家已经很熟悉了。 但本人作为 20 年以上 资历的卡饭,还是不 想错过这样一个介绍 游戏基本操作的机会。 还请各位原谅

除了以上招式之外,还有一种被称为 摆拳的高深技巧。方法是在组合拳的结束 动作出现之前按反方向键(面朝左边时按 →, 面朝右边时按-)。这样就能取消结束 动作继续以组合拳的起始连拳攻击敌人。 因为整套动作看起来是左右出拳。故得名 "摆拳"。摆拳是对付血厚敌人的不正法门。 用此法可以将敌人粘住,一直打到死,要 想一币通关,此技巧是必须掌握的。但只 有凯和科班两人能用摆拳。 大个子市长哈 格不能使用, 另外如果没有连发手柄的话 很难使出来。



(快打旋风) 双重冲击) 虽然有两个游戏。但依 然严格遵守了 XUL A 游戏 200 点成就上限的规定, 因此摊在每个游戏的头上就不到100点。虽然成就 不多,但大家不要掉以轻心,因为本作的最后一个 成就: Locksmith (完成所有挑战) 事实上等于一个 成就大集合, 里面分为很多项。

《快打旋风》 相关成就



Coin Gobbler

成就说明: 通关时接关次数少于 18 次 取得方法:这个真不难……

 $20 \pm$

Who's that Guy? 15 🛋

Cody-pendant

成就说明: 用科田通关

成就说明: 用哈格通关

Haggar-ed

成就说明:用凯通关

取得万法:以上三个成就要求抗家从头到尾使用这 名角色通关,可以接关,但接关不能换人。因此通 三遍是起码的。



15点

15 a

Final Fighters

10 m

成就说明:合作通关

取得方法·此成就最好是选择单机双打(Loca)。 而不是 LIVE 合作。因为合作通关要求两名玩家 从头打到尾,中间如果有一人退出的话就不算。 另外,如果第一关开始时 2P 玩家加入的时间比 较晚,那么第一关是不算合作通关的。不过解决 方法也很简单: 通关之后两人再一起打一遍第一 关就行。所以说. 选择单机双打是比较好的。

比起成就来,本作的挑战就是意大不少,每 一关都有若干挑战,不过大致归纳起来也就那么 几种。

①古教 BO\$\$,② 5 分钟内过关,③以科迪从头 到尾打过本美。④本关得分超过5万。⑤3分 40 秒内过关: ●本美得分離过 10 万。 ● 2 分 27 秒内过关。 ①本关得分超过 11 万。

关时接关次数少于 5 次。 ©过关时损失的命少 于9条: ⑤过关时损失的命少于7条: ⑥过关 时接关次数少于 4 次、の过关时提失的命步于 5 条。●过关时接关次载少于3次。●7分30秒

本作是 Capcom 黄胍系列中最难的一作。蒸戏难 在各种招式的无敌时间很短,例如你使用保险时,经 常有敌人站在保险的攻击范围之外,等你动作一结束 就给你一下子。而且本作我方起身没有无敌时间,因 此很有可能被刀手、壮汉这样的强力敌人活活屈死。

不过游戏雅度黾息。成就和挑战相关的条件并不 是太变态,如果有街机基础的玩家是不会被难倒的。

①击败 BOSS。②以哈格从头到尾打过本关。② 过关时损失的命少于12条。@过关时损失的命 少于9条。⑤本关得分超过10万。⑥合作打过 本类。②过关时损失的命少于7条。◎本关得 分超过 21 万。



第四关

① 击败 BOSS。② 10 分种内过关。③过关时接 美次整少于7次。●过关时接关次整少于4次。 ⑤ 5 分钟内过关。●以凯从头到尾打过本关。 ②合作打过本关: ①过关时接关次数少于 2 次: @ 4分10 种内讨关。

而且本作有存档功能,善加利用的话更是不在话下。 常要注意的是游戏虽然支椅随时存料,但是澳档之后 则是统一从该关开头重新开始。另外、挑战和成就对 系统设定设要求,不用说,自然是直接选对我们最有 利的来了。

分数相关的挑战都根简单。秘诀在于遇到大回想 道具时要保持满血状态,这样一次就能拿1万分。如 果不是满血, 死掉即可。另外出现的敌人要该个击破, 避免我方人出场时的零皿,这样会减少很多分数。

时间相关的挑战则要反过来。推荐选择威力最大

第五关

①以哈格从头到尾打过本关,②击败 BOSS,③ 本关得分超过 25 万分。● 15 分钟内打过本关。 ⑤ 12 分钟内过关: ◎本关得分超过 40 万分: ②本关得分超过 545000 分。 @ 9 分钟内过关。

第六关

①击败 80SS。②以科迪从头到尾打过本关。③过 关时损失的命少于 30 条。8) 过关时接关次数少 于 10 次。⑤过关时损失的命少于 20 条。⑥过关 耐接关次数少于 7 次」の过关耐损失的命少于 13 条:● 10 分钟内过关:①本关得分超过 57 万分。



的哈格,遇到敌人后拼命前进,待无法前进后随意打 死命也没关系,下一条命出场时震爪的威力巨大,敌 人趋多越能节省时间。时间相关挑战中最难的就是第 4 关的 4 分 10 秒, 在该关一开始要留好存档。

生命和接关次数相关的挑战相对采说要简单不 少, 如果阁下实在善手, 不妨调双打, 让 2P 拼命放 保防或靠死命后的震血来杀敌。最难的是第4关的两 次接关内过关。这关一开始后 1P 的初始高度不会被 火烧到,可多加利用。

MRGIC SWORD



相比《快打旋风》、本 作的名气要小得多。游 戏的玩法是 ARPG,支 特双打。玩家是在一座 塔里冒险, 你需要一 层层地往上打。随着 剧情发展,玩家的武 器会越来越强. 同伴 的支援攻击也会加强。 诸多设定在当年还是 非常经典的。

游戏的操作非常简单。一个键为双 击. 一个键控制跳跃. 两键齐按为保 阶。本作的保险非常强劲,不但范围为 全屏, 而且对几乎所有的敌人包括机关 均有效,低雅度下不妨多用。

游戏中主人公会自动蓄力。只要停 止攻击,下方的蓄力槽就会涨长,涨满 后的攻击非常强力。游戏中有多种道具、

其中钥匙可以打开牢房救出同伴。同伴 可以进行支援攻击,不同的同伴有不同 的攻击方式。但同伴受到一定创伤后也 会死去。

每一层找到大门后在门口按"即可 过关、砍特定位置会出现隐藏门, 这是 游戏的隐藏要素。门的位置会在垂面上 方的地图上显示,不过隐藏门不会。



(魔劍) 相关成就

和《快打旋风》一样,除了成就之外,游戏还 设有挑战项目。挑战项目虽然数量少一些,但难度 要高不少。



Tough Guy

30 A

成就说明- 通关时接关次数少于 18 次 取得方法: 注意必须是打过全关卡才算, 可以全 打. 但不可选关



Sore Thumb

10 a

成就说明: 打过全关卡

很多玩家通关时可能会纳闷,为何我已经通关 且接美次数少于 18 次。却拿不到涌关的两个成 就呢?这是因为成就 tough Cuy、Sone humb 的 要求是打过全关卡。全关卡的意思是不能跳关、不 能打隐藏关。跳关和隐藏关的方法详见下文。



Save the World

10点

成就说明: 击败最终 BOSS



Anti Hero

10 点

成就说明: 取得黑玉



Smashing!

10 4

成就说明。破坏黑玉

取得方法:在战胜最终 JOSS 后会出现取得 黑玉和破坏黑玉的选项。两个选项各对位一个成 就、破坏黑王为真结局。可以在最后 关开始时 留好存得,这样 灰游戏就能完成。



Ninia Skills

30 A

成就说明: 任意 关不受伤 不使用保险过关 取得方法。游戏中有几关短得出奇。满定这一条 件毫不赘力。



本作的姓战。(纳起系就是: 介作打订全关卡 在第1、英章到5 万分 找到并进入时间确实主 找到井打」一个角层藏产

General

①合作打过全关卡。②在第 30 关章到 50 万分。 ②找到所有的耽关点。 ②找到所有的隐藏关: ⑤ 10 秋内通过任意一美。◎打过全部 10 个胎 藏关。

Secrets 1

①找到第一组跳关点。②完成隐藏关 1。◎完成 隐藏关 2, ④完成隐藏关 3。 ⑤完成隐藏关 4。 の完成隐藏关 5。

Secrets 2

①找到第二组跳关点,②完成隐藏关 6。④完成 隐藏关 7, @完成隐藏关 8, @完成隐藏关 9。 ⑤完成隐藏关 10。

合作打点全关卡和成就 1 Jah 7 Ju Shro humb的要求一样,不能进行继关,也未能进入领 藏美 文作挑战也推荐在单机双打的成本下完成。 如果有漏掉的关卡 如不幸继关或对方国打了 ,只 寫目后在合作状态下补书即可。

第 10 关章到 17 万亏非常简单。这一关有一种 敌人是在空中飞骤的法师 先给他一下,他就会飞 到屏幕主中央发端陨石魔法。 电石头极石吸引率时, 你只要加一个保险,满庭的石头就会变成满军的钱。 重复采上几次。52万分就到并了。



游戏中设有两细链关点,关系到挑战。要想 完成的是非常简单。只要顺着这些统关点 路跳 下齿就 JK 了 具体位置清参考图、设有难变、如 果秋不出来就试试左右砍 跳着饮 蹲着砍, 肯 定能成功。



無工层 在苍蝇敌人首次出现的位置附近 站在饱工的台阶上 住左边使用大跳 T+跳跃做) 并边跳边歇 软会出现她最大]



第7层 来到这关的最左边 只要在如图所示的位置欲上几剑 就会出现隐藏大 3 7



第 14 层 看到在空中摆来摆去的铁球后 在如图所示的位置薄着 出的统OK



第17层 在最右边的窗户的左侧有个宝箱 在宝箱的位置附近出 剖即可



边出到 就能欲出大:]



第34层 在第2次出现落岩的地方 在柱子附近边路边砍即可



舞 39 展 看到两个并印的军府后 在军房左侧往左边出到即可



游戏中有十一隐藏艺、但人门只有两个,只要 进去2、共科学院、对作旅游区大大、小城区的抵抗。 快去签署班关1.不胜



第一个人口在第 28 层 。 2 - 层 开始有两个会下阶的空中平台 中间有一个买心台阶 在实心台阶的正中央多出几剑即可



第二个入口在罗 40 层 往前走会遇到大片针山 在针出之前的地 方不断出急就能砍出隐藏美人口



本作最后 个成就就是全挑战完成, 污点 本 作的組成完成補完可以在打點圖面下的、AUL 选项 中奏看、两个游戏是分开、广喜的、八有全部挑战尺成 后才能解开这个成就。为了解开这个成就 两个游戏 加超来严怕要通十遍关。但是或这些挑战后的奖励并 不是只有成就,每一个挑战和对应者特殊奖励。可以 在、A.L. 中看到。这些奖励大部分都是珍贵的游戏 原图,其中有很多都是之前从未去开过的。另外也有 开发团队碎片等有趣的花絮。最特殊的是完成(快打 旋风)的最后 个挑战气以解开 段(快打旋风)的 71. 缺商, 汉段功商,承摄长的, 我个人是没看到额后的。 不过感觉非常特别。有爱的玩家不要错过俄

文 TeenjoyAka 美總 anubis

《火箭骑士》简明攻略

横向动作射击游戏(火箭骑士)于 5月12日在LIVE上提供下载、售价 1200MSP, 容量为 359M。本作是 1994 年超级任天堂上发行的《火雨骑士大霄

险?) 续作,独特的火箭喷射玩法让玩 家自由在空中冲刺,在当年获得不少好 评。游戏继承前作的动作过关玩法、并 采用高解析的 3D 影像制作出全新的关 卡。玩家可运用火箭背包冲刺或在墙壁 间反弹跳跃, 并挥舞长剑或放出剑气来 打倒敌人。游戏难度颜高、非常具有挑 战性, 是近期不可多得的 XBLA 佳作。

操作

左攜杆 方向键	移动
右揭杆	视角控制
K LB	攻击
Y ,T	鉤气攻击
A	跳跃
B RT RB	冲刺移动
左個杆 +B RT	火箭喷射



- ★跳跃之后按住 A 是短时间空中停留井 格动。
- ★ 当吊在滑竿上时,按B是旋转攻击, 效果銀原地按U一样。
- ★**剑气攻击**、冲刺移动和火箭喷射都会消 耗能量槽,不使用上述特技时会不停回复。 值得注册的是、创气双击时。一定要掌握 17.毛杨霏、以免能器横消耗过快。
- ★游戏分为 4 大关。每大关又包含了 3 到 4个小关,类型是以她面行动和飞行作战 交替进行。
- ★某些场景和BOSS战。当杀掉最后一

个敌人或者 BOSS 时,都会出现慢动作 特写。报题

- ★每一关都有若干的记录点。 当主角死亡 后都会从最后一个记录点重新开始。
- ★游戏还包含收集要素,包括蓝宝石,红 宝石、补血的红心、加人道舆。特定关系 中完成全收集会解开相应成就。
- ★诱翰练掌握"利用火箭喷射反弹"这一 技巧、这是游戏中最常用到的技能、也是 这个游戏的一大特色。

好了、让我们一周和火箭骚土踏上消灭狼 人军团拯救自己人民的旅程吧。

火箭骑士 Rocket Knicht



类型。动作。 游戏人量。10.20人 售价:: 1200 庫

STAGE 1

Zephyrus

1.1 Countryside

主角 Sparkster 本来安逸舒适 地过着小品子, 没想到狼人军团突 然对 Zophyrus 王国发动攻击。主角 立马进屋,三下五除二打造出了自 己的武器和喷射器,变身为火箭频 士、要再次拯救人民于水深火热之

游戏第一关很简单。主要是让 玩家熟悉各种操作。关底会出现灰 色的狼人、会突刺、它将是之后游 戏的主要敌人之一。不过也是暴无 威胁、杀了几只后发生割情。红色 的火箭弱士 Axel 向主角叫器,然 后居然飞走了。主角坏笑两声,向



1.2 Tree Tops

都城的大门因为要击退入侵者 而关闭了。Sparkster 为了追击逃 向天空的 Axel、试图寻找另一天通 往首都的道路。



这一关是空战,按住×能蓄 力攻击, B能加快移动速度。关卡 开始初期并不避, 当进入森林里面 后,会出现发射火箭炮的狼人,当 几个同时出现时、多利用冲刺移动 来躲避吧。

> 关底是对决 Axel, 此 战也很简单, 他的招式很少, 一个是放冲击波, 一个是冲 击攻击,最后一个是放出紫 色的气体。小心对付完全可 以无伤。击退 Axel后,他 虽然不甘心,但还是飞走了, 主角依然继续追赶。

1.3 Zephyrus City

Zophyrlan 都城已经一片混 乱了! Shorry 公主把自己锁了起 来并且, Spankstor 惊奇地发现, Axot 居然也是火箭骑士! 他现在 没空关心这些,他的首要任务,是 击退狼人侵略者。

现在出现了新敌人, 一种攀附 在墙上扔飞镖的忍者狼人、对付他 们的最好办法就是利用火箭冲刺来 灣火,另一种是会扔炸弹的狼人, 对付的方法多种多样,可以创气 攻击火箭冲刺攻击, 甚至可以把 扔过来的炸弹打回去炸死它自己。

当游戏进入第三个场景时, 需要运用到前面提到的"火箭喷 射反弹"技巧采削进,不仅移动 快,还能攻击敌人,观赏性也不错 关底依然是杀掉全部突刺狼人和 炸弹狼人、毫无难度。

1.4 Forest Shredder

Sparkster 和 Axel 终于相遇。 是一块雌雄的时候了厂不过。他们 的对决还得延后, 因为狼人军团 在城市的中心启动了他们的终极武 器 — 森林粉碎机! Axel 居然悄 悄逃跑了, 就留下 Sparkster -个人独自应战。

这一关是BOSS战, BOSS体 型巨大, 攻击方式还算多, 不过都 比较好回避。当你在地面的时候. BOSS会用左手手中的锯片采取击 你,因此地面不宜久留,当BOSS 双手捂着头时。就会从背部放出炸 弹,这时候只需要在最高层躲着就 很安全: BOSS 的右手是导弹发射 器、导弹速度慢、也很容易躲过。



当打掉 BOSS 三分之一的血量时。 BOSS会放出锯片来破坏两边的 平台。当平台全被破坏后, BOSS 会很厚道地放出锯片插在两边的 大树上作为新的平台。

BOSS的弱点在他的面部. 剑气攻击是最安全的方法, 但是 由于此招的射程有限,因此你必 须跳在空中才能攻击到BOSS的 脸;另一种方法就是火箭喷射攻 击、此招的伤害價比前者高、但

风险也更大。只要小心躲过BOSS 的攻击, 耐心地稳扎稳打, 你会发 现这个BOSS 太傻了。

打败BOSS。不料BOSS 爆 炸, 厚重的的面具直接砸向了 Sparkster, 于是他当场晕了过去。 这时 Axel 适时出现,民众以为是

他战胜了森林粉碎机, 都为他欢 哩。他也站在面具上做起了单手 伏地挺身, 脸皮真厚嶙。

接着野猪将军出现讲话,说 要在他的带领下。去彻底消灭狼 人军团, 不明真相的围观群众信 以为真·····

STAGE 2

Wolf Kingdom

2.1 The counter Attack

野猪将军带领着 Zephyrian 的民众向狼人军团发动了反击。 Sparkster 别无选择、继续前进、 争取赶在他们前面并且拯救他的人



民免受伤害。

一开始就会遇到新的敌人, 乘 着滑翔翼往下面扔炸药桶的狼人。 还有坐着大衮轮的狼人。前者随意 发挥想象均可击杀。后看可以使用 剑气攻击来破坏。或者把他引到附 近的坑洞中摔烂(同样有帅气的慢 动作特写)。

再前进就会提示左摇杆 + 双击 两次日能使出旋转突击。能破坏裂 开的石塘和木板。之后会遇到飞空 艇、着似强大。其实只需要破坏它 的炮台就能击退它了。

2.2 Airshin Armana

Sparkster 想用火箭喷射器尽 快赶到狼人军团的据点,不过这时 他才发现。他正身处激烈的空战当

又到了空战关卡了,需要注意 的是, 本关多了上升气流和下降气 流,对飞行有不小影响。请随时调 整自己的飞行高度。本关的新敌人

是飞行中的火枪狼人,射出的子弹 比较慢, 很容易躲。

关底是两艘飞空艇,同样是打 掉炮台,各个击破后本关结束。



2.3 Wolf Fortress

由于气候寒冷, Sparkster 的 火箭飞行器藏火了, 从空中掉了下 来。现在终于到了狼人军团的家门 口了。他必须在严寒的环境中生存 下去, 并且还要在战火还未蔓延到 这里来之前潜人进他们的堡垒。

由于气候原因,这一关的能量 檀不会自动回复, 常要在篝火处或 者在途中取得飞行器标识的道具来 回复。不过此类道具颇多, 只要 不是乱消耗能量槽。一般情况下

第二个场景会有炮弹阻碍你 前进的道路。这里不仅要掌握炮弹 的发射规律, 还要足够迅速, 不 必吝啬能量槽、反正补给足够多。 之后会在封闭的场景中挑战众多 狼人勇士,用剑气攻击慢慢磨死坐 着大衮轮的狼人之后, 平台上升, 本关结束。



2.4 The Wolf King

Sparkster 现在面对稳于、并 且要和他一对一单挑。他能阻止事 态的进一步恶化并且拯救 Zephyrus

本关是HOSS关,BOSS为狼王。 场景一共有三层、篝火众名、尽精 頗射吧」發玉虽然霸气有余,但是 智商不足。他的攻击方式只有三种, 一种是傻平平冲过来打惊。虽然他 移动速度快,但是稍微喷射移动一



下就能拉开距离:一种是扔炸弹, 还有就是訊叫,从天上掉下石块来 砸你。都非常好躲,没有哪招能致 命。我们的任何攻击都无法对他造 成伤害, 要做的就是站在版面的边 缘或者场景中的石块后面。等他冲 过来撞埋; 或者是当他恰好站在有 裂缝的石板上时,从下方破坏石板 让他摔下来,这个方法的伤害信责 大。5分钟以内就能解决战斗, 具 是个悲情的 BOSS 啊!

之后野猪将军带着他的部下和 /ephyrus 的民众杀型了狼王处。 狼王举白旗投降,但是狠心的野猪 将军还是一个耳光把狼王给打飞。 Alex 登场、换特了 Sparkster、汉 时候 /ephyrus 的民众才恍然大悟。 而我们的主角 Sparkster 也被扔出 了城堡, 生死未卜……

STAGE 3

Deep Underground

3.1 Fig Ennker

由于野猪将军的背叛, Sparkster 被丢进了一个深不见底 的潤里。但这并不代表结束,因为 我们的英雄在这里。发现了野猪军 团的秘密基地。

一开始是 Sparkster 下坠。途 中能吃到不少宝石,但是要小心那 些燃烧物。落地后游戏正式开始。 从这里开始、游戏的难度陡然上升。

这里的野猪敌人大多都使用枪 械,因此用剑气攻击打出硬直,然 后冲上去补几刀解决。还有一种机 器人,它的弱点在脑袋上,对付它 要特別小心,尽量绕背。

之后的管道平台。谜题设计得 非常好,也很有挑战性。这里看似 很复杂,但是每一次行动都会用视 角来提示你, 所以这里基本不会出 现迷路的情况。值得注意的是这里 除了圆形的管道平台,其他地方都 不要去碰, 会伤血的。

继续前进来到有三个传送装 冒的地方。这里是需要通过传送去 破坏三个核心装置。每破坏一个后 原路返回, 之后会自动记录。从上 到下,难度遂增。第一个传送点里 面是野猪大混战, 洞完后就能破坏 核心了,第二层是机器人也疯狂。 一共有4个绿色机关,每开启一 个后都会激活一个疯狂的机器人。 别理他们。打完收工走人: 第二层 烈火狂欢节,到处都是燃烧着的 障碍物。这里对操作的要求很高。 特别是把握提前置十分关键。多 加练习,这里还是能轻松应对的。 三个都破坏完了后。传送装置大 厅右边的大门打开了,继续前进。 关底是一个野猪驾驶机器人、毫无 疑问野猪是弱点, 跳起来用剑气 攻击,或者使用火箭喷射。后者 的好处是喷射后还能手动补一刀。 战胜后本关结束。

3.2 Cyberswine Labs

Sparkster 对兆生和拯救他的 人民感到了绝望,但有一点可以确 定的,他会破坏掉野猪军团的实验

本关可以说是游戏中难度最大 的关卡。中途需要通过开启绿色机 关来通过的地方众多,其中还夹杂 了讨厌的激光和扰人的杂兵,不停 的Restart会挑战你的耐心极限。 不过不能否认这关的迷题设计水平 达到了顶峰。

新加入的敌兵: 会变脸的飞行 器和防爆野猪。前者没难度、随 意诛杀,后者因为事了盾牌,因 此需要绕后攻击。有裂缝的铁门 依然能破坏。之后会有限时机关, 有的甚至在通过的途中设置了许 多激光。Restart 不要紧,只要记 住路线, 多熟悉, 都不是难题。

之后破坏核心装置,发生大 爆炸,这里得赶紧逃生|此处容 不得一丝失误, 否则就会葬身火 海当中。

3.3 Anni Gear

好不容易逃出生天的 Sparkster, 又遇到了老对手 Axel。 他俩之间的对决, 火箭骑士 VS 黑骑

Axol 的攻击方式终于多了起来。 也终于有点BOSS样子。最常见的 攻击方式就是火雨喷射外带紫色烟 囊, 这招很好躲, 没难度, 另外是冲 击波,攻击半径比之前更大了。新加 人的招式有: 放紫色的跟踪球, 它速 度慢,也比较好躲。不过爆炸范围 广. 小心别在周围, 免得受伤。如果 能把跟踪球引到 BOSS 身上, 会给 BOSS 造成很大的伤害。放出 6 个弹

力小球、此招一出最好是靠在角落 处, 待小球弹过来攻击它能打回去, 如果BOSS不幸被击中, 也会对其 造成伤害; 手枪, 虽然攻击速度快, 子弹密度大,不过躲在平台下面几 乎没任何威胁:"天锁斩用"。很抱 歉我实在找不到其他词语来形容这 个招式了。此招是 dOSS 拆场景内 平台的招式,一共只会使用两次, 对你不适成伤害,使用一次出现一 个加皿道具, 很厚道。

我们主要的攻击方式, 依然 是火箭喷射,虽然BOSS的位置 枫忽不定,但是可以根据她面的 影子采判断其方位。打破 Axet后 Spankster 逃出实验室。

4.3 Remarai Spendern

野猪将军花了15年的间来策划 这次篡位, 他制造出了巨大的机器 人—General Swelnhart 采打击 Sparkster 并保证自己计划的实施。 兒放弃啊. Sparkster!

最终BOSS 战开始! 野猪机器 人虽然看似很强大, 但是攻击方式 确实少了点:用手锤地,根本毫无 威胁: 眼響激光, 看见机器人眉毛 扬起就躲开吧,头部悬在半空中。 代表要放出变脸小蜜蜂,头部贴近 地面, 代表要放出野猪敌人。我们 要攻击野猪机器人的鼻子, 三个回 合后机器人的血槽会被打空、接着

就会倒下充电. 野精将军也会坐 着飞行器出来骚 扰你, 他会放出 游戏中你见过的 所有类型弹药。 小心躲避, 并把 他打下来。如果 他刚好落在野猪 机器人带电的地 方, 就会造成伤害。

这里有个比较无畅的小技巧。 站在屏幕左方的那个平台下方。也 就是第二高的平台。当野猪将军飞 出采后, 站在下面躲着, 等他路过 的时候, 马上使用火箭喷射把他打 下来,这时候他的落点必定是在充 电地方。掌握这个技术后, 如此反 复,最终 BOSS 能在两分钟以内指

将军坠落后, Sparkster 是 不客气把将军打飞」接着民众纷纷 到来,为英雄欢呼, Sherry 公主 也献上了香吻。英雄总是孤单的. Sparkster 又回到了自己的家中, 享受宁静的日子。



品數 名称 4# 完成所有关卡 Ethoro Tourist No. 以 Normal 难度完成街机模式 96 Zephyrus Saviou 25 以 Haid 难度不续关键成纸机模式 Deverandos Detaler Legendary Possum 完成 Gold Sparkster 模式 20 Impatient Hero 完成所有关卡并将用时控制在预计时间之内 20 李庆桥和建式共取得 1000000 或更高级分 15 Spark Dog Mickonaire Redoubtable Runner 在 60 分钟内以 Hard 难度完成街机模式 15 Ferncious Filer 在12中杀光所有敌人 10 在21中最充所有收集品 10 Worl Coppe same Nimbie Knight 无伤通过32 10 Burst Friends 用創气攻击或人箭喷射一次杀掉5个敌人 Woodland Bounc 反弹一个炸弹炸死 3 个敌人

1 除了第一大关外,其余_关的 Mard 难度都需要通过在 UOSS 战中以特定 方式攻击UOSS来解锁。成功后会有 效果音。

第一关的森林粉碎机,站在第一层边缘 95等待他放出炸弹,然后跳起来打回去 击中 JOSS 的脸部:

第二关的狼王, 当UOSS 站在有裂缝 的石板上时,从下万用人箭喷射打烂石 板让 BOSS 摔下来:

第二关的 Axc. 当放出紫色的跟踪球 后、把缺引到 BOSS 身上爆炸。

? Hard 雅度下敌人的数量增多。兵种 配置发生改变。攻击频率变高。但是伤 害没有变化。60分钟内通关就不要在 意收集品、速攻为主。在 BOSS 战死 了 mestant, 这样时间会重新计算。通 关后解开 Gold Sparkstor 模式。这个 模式的特点就是血量超少 (只有 4 格). 经验超多,完成此模式解开相应成就。

3 "完成所有关卡井将用时控制在预计

时间之内",这个预计时间在完成最关 后的统计市面会有思虑 加下。

(C) [] 7 -	10417		2311 242	
1	1	6:00	2_4	3:30
1	2	5:30	3 1	8:30
- 1	3	/:00	3 ?	9:00
1	4	3:00	3 3	4:30
2	1	/:30	4.1	4,30
2	?	4:30	1.7	8:00
2	3	7:30	4.3	5:00

4. "用创气攻击战火箭弱射一次杀掉 b 个敌人"和"反弹一个炸弹炸死3个敌 人"两个成就,用 Hard 难度玩1.1 关底, 很容易解开。

5. 关于收集的成就、多利用右摇杆调 整视角来查看周围的环境、需要耐心、 仔细寻找, 其实不难。

6. 无伤通过 3.2, 可以说是最难的成 就了, 小心投掷武器的敌人, 小心通过 所有的陷阱和障碍。除了反复练习和背 版外, 你还需要超强的人品和好运。

Return to Zeonyrus STAGE 4

4.1 The Pig Fleet

Sparkster已经浪费了太 多的时间了, 他必须立刻赶回 Zephyrus I 他能在緊閉舰队秆到自 己的王国前消灭整个野猪舰队吗?

此关仍是飞行关卡, 各种野猪 敌人也都装上了翅膀,成为飞猪流 相比狼人军团、野猪军团皮贴肉厚。 防御力颇高。值得一提的是,有些 飞天猪的前面会有一个变脸小蜜蜂

为它作为护盾。要先打掉小圈蜂才 能攻击到野猪。除了前面提到的敌 人外,还多了隐身霜,飞船猎。他 们的攻击频率很高,所以躲避的话 要格外小心。

之后也会遇到野猪军团的飞空 艇, 比起狼人军团, 野猪军团的更 加高级,连导弹都有自动跟踪功能。 关底是双人飞空艇内部进行破坏。 内部阐述后 Sparkster 逃出。本关 结束。



4.2 Enslaved City

Zephyrus的民众欢呼着迎接 Sparkster 归来,等待着英雄赶走 \$\$霜军团!

终于见到了罪魁祸首——野猪 将军! Sparkster 举剑向它冲过去, 这时候一只巨手搭了下来,把将军 给描了起来,抬头一看,我瞅个去, 超巨大的野猪机器人。这货是最终 BOSS 错不了了!

关卡开始会从上方流出墨绿色的 污水,碰到了就减血。途中这个讨厌 的巨型机器人还会出来吓吓你,但也

仅仅是吓…… 接下来出场的是新敌 人。專电棍全身带紫色电流的野猪。 用鉤气攻击十分简单。利用逐渐合 拢的塘壁到达下一场景, 这里又有 3.2 那样充满挑战性的限时机关。 之后是最后的新敌人。带有防护罩 的野猪机器人, 首先打掉它的开关, 防护罩消失,然后灭掉它吧。

接着采到飞空艇场景, 利用导 弹发射器跳上平台。这时候会有推 进器来攻击你。你要做的就是利用 火箭喷射飞到空中采躲避。最后野 猪机器人登场。一拳把 Spankster 给揍飞了, 本关结束。

每年的 E3 大展, 微软都会给我 们足够多的惊喜,今年更是如此。 无论是全新的体感装置,还是传统 的游戏大作,今年的微软一个都没 炒,而更令我们兴奋的是,传言已久 的新版 X380 也在今年的 E3 展上得 以公布,在主机换代的同时,相信也 有不少玩家想要搭上次世代主机的 咧车,那么购买一台 X360 到底需要 計么准备工作呢,在购买 X360 的同 时我们又需要注意什么? 这篇导购 绘给你充足的答案





微软在 E3 的重头戏奠过于最后公布的 NEW X380, 这款新主机在外型设计上以第一代 X360 为基础、融合了F 117 Nighthawk 夜鷹隐形战 斗机的设计造型,在机身两侧没有风扇,四侧侧 皆有格栅式的通风孔, 外壳上采用了时下流行的 黑色金属钢琴烤漆,给人以相当强烈的时尚感。 这样的设计类似于早先的 PS3, 所以"指纹收集 机"的名号是必然不会缺少的。内部上,新版的

X360 首次将 CPU、GPU 和 eDHAM 集成到了 一块芯片中,而在此前的机器里,名为 "Xenos" 的 GPU 和 eDRAM 是分成两块芯片封装的,这 种全新的设计给新主机带来了更低的噪音和更 小的功耗,因为现在的机器只需要一个散热器就 可以保证主机的正常运转了。在硬盘上,新版的 X380 直接将容量提升到 250GB, 相比于之前可 是增加了不少,硬盘的位置也从机具的最上绿移 到了最下缘,并采用了可抽换弹夹的安装方式, 可惜弹夹的规格仍是特定的, 玩家暂时还不能自 己够买硬盘来置换。至于硬盘的噪音,经过专业 仪器的测试,这款由日立生产的 250GB 2.5 英寸 5400 转,8MU 绷存) 在空闲时的噪音为 45 分 贝, 工作时则为 51 分贝, 略低于前代 X380 礎 盘的50~54分贝。功耗上,新的X360比起 2005 年的第一代主机低 50%。比 2008 年推出 的 Jasper 版 X360 在空闲时低 25%, 负载时低 17%~ 20%。完全关机时,新 X360 的功率仅为 D.6 瓦, 而老版本的机器则达到了 2 瓦。这种本 质的改变一扫旧 X360 的 "三红" 阴影, 而且微软 还证实新主机集成了温度感应装功能,可以对机 器内温度进行自动监控并预判机器是否会讨热。 假如发生机内空气流通不够顺畅,空气流量不足 时,新版的X360会提前亮起红灯,主机直接关闭, 并在显示屏上提示:"为了保护游戏机免受机内 通气不足问题的影响, X360 将目动关闭, 您可以 在红灯停止闪烁时重新开机。"这样的警告提示。

可以说新 X380 在内部的设计上已经趋于完 美了,而且除了这些之外,微软还把按键改为了 触控式按键,并把 JSB 插槽一口气增加到 5 个。 无线连接提升到了802.11n WIFI 规格,现在可 以说、只要你家的路田器足够好, 联机 Live 时的 感觉一定会超级好。现在你应该已经动心了吧, 但请不要忘记一点, 那就是旧 X380 都有着成熟 的破解机制,而新发布的 NEW X360 在破解上还 是一张白纸,什么时候能破解,需要什么途径来 破解,这些目前还是未知数,如果你是一个正版 玩家大可不必关心这些,直接购买新 X380 即可, 假如果你想要花更り的银子来得到充足的娱乐。 那么旧版的 X380 才是你的选择。



▲运行《战争机器2》时 新版X360功能更低

当你确定好到底是购买新主机还是旧主机之后,就应该进入到购买的 实质阶段了,也就是选择主机的区域版本了。玩家乍 听可能有些疑惑, 不过如果是老玩家的话应该都比较清楚。 般的游戏主机都是按照出货区 域进行版本划分的。例如日版、韩版、台版以及港版、而这几种版本也是国 内最常见的四种主机版本,除此之外, X360还存在欧版、美版等其他地区 的主机版本,不过这些版本的主机在国内都很少见到,目前刚发售的 NEW X360 暂时还只有美版和日版、国内目前只有少量日版。等到港版或台版上 市后, NEW X360 就可以在市场上大量见到了。当然"大量"的前提是主 机已经有了完善的破解。

那么不同区域版本的主机的区别是什么?主要有三点,第一是电压不 同。其中台版和日版主机的电源均为110V电压,而韩版与港版主机的电 源都是 220V 电压, 如果购买台版或日版主机, 就需要让商家将电源改造



为 220V 或者另外购买 220V 的专用电源或配合火 生才能使用, 因为国内电路的电压也是 ?20V 的. 直接使用 110V 电源会造成主机的损害或是起火 等安全问题:第二点是区码不同。X380 主机根据 电视的显示制式和区域的不同,分为NISC-U/C、 NTSC-J以及PAL三种版本,其中NTSC U/C 包含美国版及加拿大版主机, NISC J包含日本 版、亚洲版以及韩国版主机,而 PAL 则包含欧洲版 和漂洲版主机:最后一点是包装内的配件不同。不 同地区版本主机、根据具体销售版本的发售包装的 区别,内附的配件有些许的不同。这点会在后面的 包装版本中详细列出,玩家可以向后查看。至于不 同区域版本主机相同的地方。就是它们都有中文系

统、汶点和PSP是一样,内置的名园语言菜单可以 让所有的 X360 主机,包括日版、韩版、台版或港版 在系统设置中将系统调为繁体中文。至于简体中 文系统,因为 X360 是没有针对大陆地区发售的版 本的、所以是不存在的。

不同版本的主机在性能以及质量上都是完全 相同,无论是处理器、GPU 还是内存,汉些都是全 球统一,没有地区版本差异,不同地区版本的 X360 画面都是一样好,而且所有版本的主机都是在大陆 的珠三角地区生产的,所以即便是円版主机,也不是 "MADE IN JAPAN",要知道微软是美国公司,绝 对没有什么一级品出日本、二级欧美、三级东南亚 的说法。最后还不能不提一点,不同的区域版本主 机玩型的游戏是不一样的。我们常见的闩版、韩版、 以及港版与台版主机都属于亚洲版主机。只能运行 亚洲区的NTSC J以及不设分区(即全区)的游戏。 如果你购买的是美版主机, 像是新版 X360, 那么极 有可能在今后的一段时间内玩不到正版游戏。因为 国内的大部分游戏都是亚洲版游戏,如果购买的是 旧 X360 并已经进行过刷机(光驱破解固件), 那你 是无需担心这点的,虽然刷机仅负责屏蔽主机的正 版验证,而无法解决区码限制问题,但市面上卖的 游戏大部分可都是全区版本的,所以你不用担心今 后玩不到某些游戏。对于购买正版游戏的玩家、日 版、韩版、以及港版与台版的"亚州版"是最好的选 择,至少不怕不能玩我们喜闻乐见的中文游戏。

现在你就可以正式进行购机工作了,在购机时 主要应了解三点,一是如何区分上面提到的区域版 本,二是要查看主机的五码是否统一,三是要鉴别

主机的制程版本。只有完全了解这三点,才能保证 自己购买的主机是一台全新主机。而不是那些翻新 过已经存在严重质量问题的主机。

区分区域版本

先来看一下如何区分主机的区域版本。首 先要知道的是台版主机和港版主机的包装是相 同的, 日版主机和韩版主机的包装也是一样的。 所以经常会有一些无良 JS 專台版来官充港版。 或是拿日版冒充韩版(因为大家更喜欢那里面的 220V 电源)。所以在购机制尤其需要仔细辨别这 点。我们可以在主机的包装盒上找到印有序列号 的地方来查看该主机对应的销售区域,如果是五 码合一的主机,那么根据主机序列号是否和包装 上的匹配,就能判断主机的区域版本。如果包装 与主机序列号不匹配,那么这种方法就失效了,而 且很容易遇到三手翻新机,建议大家回避这些不 对码的主机。

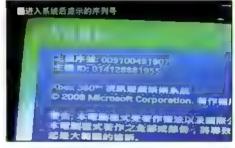








鉴别五码合一是购机的重点,也是防范翻新 机最有效的办法。但由于水货主机的特殊性质, 机器往往采用和包装分开的运输方式流入大陆。 所以能够完整不拆封进入大陆市场的主机,要么 是用高昂的人力成本为代价,要么就是运用一些 特殊牌照的车辆运输至深圳,而这两种方法的成 本都极高,所以数量相对较少。目前市面大部分 主机并非都是机身号码与包装统一的"对号" 机,这不是商家的错,所以玩家还需要理解。真 正的五码合一是: 1. 主机外包装纸箱上序列号: 2. 主机机身背部视频接口盘序列号; 3. 面板内 USB 接口小序列号: 4. 拆开机器后金属盒表面的 序列号;5. 进入系统后显示的序列号相一致。一 般拥有五码合一的机器,如果发生问题,港版主机 可以直接零回香港进行贴心的换机服务、需要注 意的是,如果是破解主机,一定要采用无痕刷机, 让人发现改机玩态版肯定是没得换。



最后还要注意一点,就是有人说手柄上的 编号与机身匹配的才是原封没被动过手脚,其 实这是误传,如果是全新原封货,那么手柄包装 袋和手柄电池舱内的这两个编号是会匹配的, 但仔细数过就会发现那个编号是 14 位,而机身 序列号是 12 位,所以根本不是一组编号。相对 的,你也可以在电源的包装袋上找到类似的编 号,也不会与手柄、机身码匹配,手柄和电源上 的编号是物料号,并不是主机序列号(机身码)。 所以原封宝机,只要做到五码含一就 OK 了。若 真实到手柄编号也和机身一样的,那么恭喜你, 你实到翻新手柄了,那个编号是 JS 自己打印出 来钻上去的。



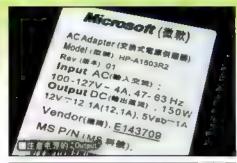


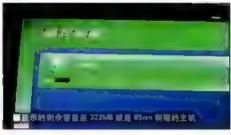
鉴别制耀版本

最后对于支持破解的旧版 X360, 其最新版 CPU 与 GPU 均采用了 65nm 制程工艺. 发热更低. 而且基本上已经杜绝了由于 GPU 过热导致主板变形脱焊的问题, 所以购买旧版 X360 一定要选择这样的双 85nm 主机才最为放心, 如果是翻新的单 85nm 主机, 那买回去没多久就有



可能遇到"三红"问题了,所以鉴别双 65nm 制 程的主机也是防翻新机的重点之一。目前鉴别 的方式主要有三点,一是要保证机身出厂日期 在 2009 年 3 月 21 日之后。你可以在机身枫糖 接口旁边可以找到主机的出厂日期,如果是晚 于 2009 年 4 月 9 日的主机均采用最新批次的 双 65nm 主板, 与 2008 年 11 月份出厂批次的 双 85nm 主机相比, 发热量进一步降低, 并且内 置 512MB 闪存, 达到原先的 2 倍。三是看电源 的功率是不是 150W,12.1A 的输出, 如果是那 么证明主机就是真正的双 65nm 制程主机,因为 这个版本的主机采用了功耗更低发热更小的新 型主板,其对于电能的需求比原先的主机要小得 多,要知道原先的生机是 175W 的电源才能驱动 的。三是查看内置的闪存是否为 512MB。其实 这点在第一点里已经提到,你可以在试机的时候 进入系统查看,因为系统文件需要占用部分空 间,所以显示的剩余容量为 322MB。





除了以上介绍的几点之外,购买日版的 X360 还有两点需要知道的地方,这里给大家详细介绍一下。

回装版本

日版的 X360 分为精英版和 Arcade 版这两种包装,除了主机是否附带硬盘之外,还有一些配件上的差异,具体如下;

主机量号	1300 Arcade	K366 EMa
	A服 施版	+20uB 版 居版 精英版 旗戰版
	512MB AA	120GB 超 <u>值</u>
	白色	混 色
	Ħ	有
	+1	+1 (無色)
		均有 原色
	-	日版有 -
	AV	色參,日版为口調子)
		市
		有
	7	有

- 注1.所有版本均选3个月金会员资格(需要注册3个;D) 维身银 会员资格。这是主机登陆 Live 以后自动获取的 无实物点卡放在 主机包装内。
- 注2:所有版本主机均支持第一代 Xbox 游戏 個 A 版主机需要另 外购买建盘后方可使用。
- 注 3_{1.}4. 版主机机身内置 512MB 闪存仅供游戏存档及系统文件使用 不支持安装游戏。

现场刷机其实还是为了杜绝翻新机,因为现场刷机不仅可以直接看到主板,其更主要的

作用是可以防止购买到 单 65nm 制程的主机。 前文在介绍查魯五码合 一时曾经说过无痕刷 机,只有无痕刷机的港 版 X380 才能获得官方 换机服务,无痕剧机的 要点就是需要卖家拆机 刷机技术足够"精湛"。 不仅能够完好的保留主 机封镫贴纸,还能不在 机身上留下其他拆卸的 **夏** 办。所以条件允许的 情况下,玩家们也可在 胸机时要求店家现场制 机,一来可以检测主机

以及配件是否全新原装,三来也可以看出店家的真正实力。只有拥有独立自主剧机能力的店家,才能保证进行未来光级固件需要升级时,还会有人能够负责。尤其内地小城市的店家,大多直接采购已经刷好的机器,这样在将来需要升级(玩新游戏)时,由于并没有掌握刷机技术。店家也只能"爱莫能助",相当麻烦。目前×360最新的刷机版本是1×1.6,你可以试着运行最新发售的游戏来检测一下,如果没有问题,那就可以把机器拿回家了。



本文价格更新截止至 2010 年 8 月 20 日,各地行情不一,仅供参考。

- ●新版 X380 目前暂时没有 Arcade 版,所有主机均带有250G出硬盘,据传 A版将会在9 月上市。 集价未知。
- ●做软现在对日版 X360 进行降价促销, 精英版从 299 美元下调为 249 美元, Arcade 版 199 美元下调至 149 美元, 两种机器售完为止。不过因为市场缺货的关系, 国内的 360 主机集价不降反升, 近期还有进一步涨价的趋势, 期待降价的朋友可以不必等待了。
- ●体感装置 Kinect 会在今年的 11 月 4 日发布, 首发游戏 15 款,设备的成本价格约为 150 美元. 所以售价一定不会便宜.喜欢 ×380 体感玩家还要做好充足的准备。

 -	三、基準/基準	
主机	X360 主机(丑版 A,	1650 元
电源	原装电源 包改 220V;	
视频线	HDM 线 (1 3A)	50元
硬盘	行货 120G8 套装	400 元
风扇	后挂双通道	68 A.

主机及主要用油参考数等	1. ap - 1. apr -
X360 主机 (日根 A)	1650 元
X360 主机 (港版 A)	1750元
康装电源(220V 直插)	260 元
组装电源(220V 直播)	140 元
酬新 120G8 硬盘套装 (实际 80GB)	320 元
行货 120GB 硬盘套架 (实际 180GB)	400 元
原業元线手柄	320 TC
原装有线手柄	280 元
翻新光线手柄	189元
體新有线手稱	138 元
原装 VGA 线	220 元
高仿 VCA 线	40 7G
原装色差线	180元
高仿色委线	30 д.
原裝 HDM 线	280 元
组装 HDM 线	50 n
组装 256M 记录卡	60 元

国产し日本の投票が

文 蜘蛛 美編 anubis

一 蜘蛛是国内著名兼资深软领,最近和他联系,想问问他对 3D 电视的感想。没想到却被他拖下了投影机的水。本文初一读感觉像校文。不过看到后面毫不留情别出的种种缺点又不禁吸缩。正如文中所说,此飞 而是的,并不是鼓吹大家去实文中提到 1节。而是在于提醒大家。投影机已经进入"用得起"的阶段。是啊,2000 块钱的设备。就能换来120 寸的视觉享受,又有哪个显示设备能换来120 寸的视觉享受,又有哪个显示设备能换来120 寸的视觉享受,又有哪个显示设备能换来120 寸的视觉享受,又有哪个显示设备能换来120 寸的视觉享受,又有哪个显示设备能换来120 寸的视觉享受,又有哪个显示设备能换来120 寸的视觉享受,又有哪个显示设备能换来120 寸的视觉享受,又有哪个显示设备的现象,而来我身边就是

[LED 时代

提到投影机,恐怕各位读者首先想到的是昂贵的价格、可以烤羊肉串的工作温度、工作时如电风扇一样飞快转动的电表,还有和坐出租车时一样每时零刻暗自计算的灯泡费用,并据此认定投影机与自己,与游戏无关。

你已经 001 了。LI 1光源投影机与这些缺陷的距离,比中国男足离世界杯更远。

LFD光源投影机,颇名思义,使用LFL作为光源。LFD是LIght Limiting Chode 的缩写,也就是发光二极管,它可以直接把电能直接转化为光。其实我们对LFD应该很熟悉,收音机上的指示灯就是LED。

LED 光源投影机与传统卤素灯光源投影机相比,其主要优点如下:

一是几乎不用换灯起——LED灯泡的寿命一般在两万小时以上。制造技术更先进的LED光源寿命甚至在五万小时。以每天开机5个小时计算,至少可以用十一年,这就差不多是说,你还等不到看废灯泡就把它扔到垃圾箱里去了;而传统的超高压汞灯光源投影机的灯泡寿命只有三千到五千个小时,更换灯泡的价格概品牌及档次而

定,大牌投影机的超高压浆灯灯泡一般在一千元到 两千元一支。

一是能耗低。伴随低能耗的是较低的工作温度, 其散热要求也远低于传统投影机。这比动辄 300 瓦 功率的传统光源投影机优势更为明显,甚至比老式 的 CIII 电视机还要省电 这在夏天非常重要,你 的空调将因此省下不少电,LII 光源投影机显然很 符合哥本院根会议的低碳精神。

三是色彩好,因为LIO光源的频谱很窄,颜色纯度轻松胜过高压汞灯,最后出来的垂面也更加绝丽。Lio对背光模组的液晶显示器动辄达到120%的NISC色域,而Liop投影机的色域也差不多。

四是环保、无毒、不含汞等重金属。

五是就是不怕震动、经择。传统投影机面临的"炸灯"问题在它身上是不存在的。而炸灯在百元一支的围产廉价卤素灯泡(标称六千小时寿命,实际上也就三千左右)上有较高的发生几率。顺便说一句,





不怕震这个特点使LI光源在汽车上用途广泛。

最后, c() 光身投影机不需要像传统光源投影机一样开机之后先预热, 关机时也要散热, 可以即时开关。

一言以献之. LI P 投影机用網起. 用起来不心疼. 用起来方便。从这个意义上说,它更像传统 CR T 电视机,而不像它的兄弟高压汞灯或者卤素灯光源投影机。

而目前上口投影机的主要缺点。就是亮度不够。 首先先进一下什么是亮度。投影机中标明的亮度、 实际上指单位时间内显示设备所发出的光通量, 单 位是流明。简单地说,就是说投影机单位时间只能 发出这么多光,投到屏幕上。很多投影机的亮度在 1500 流明。而 CI (1 显示器的光通量 - 般在 300 流明。 以"高亮"为卖点的 Crit 显示器的光通量一般在 500 流明以上。好了. 我知道你要问, 既然投影机的"亮 度"高于 CHI 显示器、那为什么大家觉得 1500 流 明的投影机在日常环境中远不如 300 流明 CICT 显示 器"亮"呢?那是因为 CRI 显示器的面积极小。打 个比方、投影机相当于有 1500 亳升油漆、要均匀涂 满 100 寸或者 120 寸屏幕那么大的墙面;而 CHI显 示器相当于 300 毫升油漆要均匀涂满 19 寸屏幕那么 大的墙面: 虽然投影机的油漆更多, 但是最终效果 肯定是 CRT 涂出来的颜色更厚实。而投影机的颜色 卷上去更加单薄。为了在大屏幕上显示出足够的"亮 度". 好莱坞要求电影院里使用的数字投影机光通量。 也就是我们通常说的亮度、至少在10000 流明以上。

我们说某个表面有"多亮"的物理量的名称应该是"照度",其单位是坎德拉,平方米。也就相当于衡量上面的例子中"油漆厚薄"的单位。平均照度乘以面积就是"壳度"。

在报届显示器的性能指标中,照度经常用尼特这一单位标出。而对于投影机来说,虽然它发出的光强度是一定的,但是它所投射的面积不一定,可能是80寸屏幕也可能是100寸屏幕,因此无法用屏幕上单位面积的"亮度"也就是照度来衡量,所以,大家习惯性地将投影机在单位时间内发出的光的量,也就是光通量称为"亮度"。也许诸位在电脑城看到投影机演示的时候,觉得屏幕上的亮度仍显不足,

那么笔者要为你再泼上一盆冷水:我们目前能看到的经销商拿出来演示的投影机都是传统光源的投影机,实际亮度大于 2500 流明的比比皆是,而现在投入市场的 LED 投影机的实际亮度还在 200 流明挣扎。这就是说,在较亮的环境中,LE D 投影机的效果要大打折扣,它并不适合会议等办公用途。然而,家庭环境中,这个问题的解决很简单。关上灯,然后挂上一块遮光市。

不过、LED投影机的亮度也在飞速提升中。 7008年LED投影机刚出现时亮度只有10流明,基本上只能当玩具。然而今年主流亮度正在向1000流明迈进,三星的FM10标称亮度达到1000流明(某IT 网站的实测为590流明)。NEC甚至已经展出了峰值7000流明的LED投影机。也许大家明年就能看到1000流明的LED投影机进入主流价位。

我仿佛看见随着 LED 投影机的亮度提升与整机 技术的成熟。LED 投影机在 5 年內大规模抢占传统 光源投影机以及诸位熟悉的液晶和等离子平板电视 的份额 这是家联影院从发烧反走问普通家庭的 开始。全世界的液晶与等离子电视机厂商。在11, 光源投影机面削颤抖吧。



长少曆科公司推出的 B就是 款 1 并狰狞影机。当然,如果你还没有实际考察过其效果就对影产投影机,而且还是个之前没有听说过的标牌唯之以真,那么调翻过此类,笔者并来打算点服你去尝试一下。推荐它的原因与原来推荐去首科 S01 耳机的原因一样;他们在自身的们位上,提供了超过期待的表现。

1 投影机的所有优点和缺点,18 都有,而且, 18 的物理分辨集不过是 800、600,在 10户 万至全 高清当道的今天,并无太多可考概之处。笔者在电 脑城咨询经销商时,他们纷纷表示赛科的机器一般 被称为视频机而不是投影机。适合 K T V 等只要求出 画面,不要求高画质的场合使用 ……

Forget It。对于一款终端显示设备采说,最重要的是眼睛验货。

在一间关上门,拉上窗帘,关键其他光貌的房间里,打开电脑,先将分辨率调整到800×600,再打开视频,针对视频去调整播放器的亮度和对比度——有些麻烦,但是,奇迹发生了。调教之后,它直投墙面的画面表现"超出预料",哪怕投射画面已经有120寸。它在不需要易布的情况下提供了与普通CRT电视机基本一致的效果——简单地说,普通CRT电视机给你什么效果,它就给你什么效果,只不过画面大了十几倍。而且,在此时,画面色彩、亮度一点也没有"不够"的感觉,换言之,画面一点都不像早期投影机或者周围环境较亮的时候那么"淡"。从主观上看,和看CRT电视机几乎没什么区别。

而且,笔者在用它看 720p 版本的《鬈光之城 2》时,居然想到了自从 N 年前整天面对液晶显示器以来一个被遗忘的词汇 质感。它对人体皮肤的表现力尤其出色。后来发现,有此感受的人不止我一个。它的整体画面表现,足以让人无法相信色彩参数可怜巴巴的 26 万色。是的,一个 800 > 600 分辨率、26 万发色数的投影机,竟然能带来令人联想起"质感"



一词的画面,也许这正是 LED 光源的优势。这也正是笔者认为 18 值得关注的重要原因之一。

这里要说明的是则看投影视频时另一个重要的因素 幕市。一个说得过去的电动软玻珠幕市价格至少是300块,我觉得皮必要……笔者自己用的是"米·15米的白色棉布,背后贴上黑布,成本几十块钱。用不干胶往墙上一粘,指定,面面的细腻程度宜即比值投口调面又上了一个台阶。

即使让它承担播放超过800·600分额系现物的任务,比方说玩 ×360 或者 PS3 游戏,或者播放700 或者 10800 视频,它与各种 10800 液晶、等离子的显示设备相比,也只是在酶面细腻程度和亮度上有所欠缺,但综合体验却远胜 大画面的冲击力摆在那儿呢。更何况,X360 和 PS3 的许多游戏的实际分额军都在 7200 左右,用 TB 播放损失不是特别大。而 100~ 120 寸面面带来的囊癌,足以让我对所有的大屏液晶电视机失去兴趣。

如果配合显卡的多重输出功能(现今随便有两个输出接口的显卡都支持双显示器。但是 8 没有 DVI接口,只有 VGA 接口,另可选配HI MI接口)。18 就可以成为另外一个显示器。显然,老妈用双露显示器上网斗地主的时候我用 18 在旁边看(太平洋战争)是个不错的主意。加上一个电视盒,或者连上家中的机顶盒,或者直接购买支持电视功能的 18 TV+型号,家里就又多出一台足够大解的电视机。直接连接数字机顶盒看电视节目的时候,虽然投射剪面有 100 寸,但是依然不显得粗强。目从 18 进家的那天,笔者卧室里那台电视机已经光荣下岗了。

它的噪声和功耗,也都完全可以接受:功耗仅

仅 68 瓦、在冬天、它的风扇从取热口送出来的是 原风:

在两千元这个价值、国产机交出了一份不错的 答卷。写同价值的国外品牌相比——好吧,市场上几乎没有什么大牌投影机价格在三千元以下,更不要说大牌上ED光源投影机。三星和LO各有一款 LiD投影机,壳度150流明,价格四千左右,耐讯倒是有一款全高清的LED投影机,壳度和色彩都不错,800流明,惟一的缺点是堪比家桥的价格十五万元。



面对它两千元的价格。笔者本来不好意思再去 批评它下面的缺点和可以改进之处:

首先,迪俄的问题 不难发现。 B 投影画面的亮度并不均匀。按说,这 缺陷应该对观感有较大影响 好在亮度偏暗的地方都在画面的边缘和顶角,看视频的基本注意不到。只是在浏览网页时比较明显。何况画面再黑,也需不过世界林的裁判啊。

此外,对于一款两千元钱级别的投影机来说。 要求其提供短焦特性,也就是说在较短的距离上投



的"光源寿命"作为宣传重点, 仿佛整机也可以这样半永久 性地用下去。有点良心的尚 且告诉你"灯泡寿命两万小 时",想翻弄事的可就直说"整 机寿命两万小时"了。

而买际上,投影机成像 LC 面板的 的关键器件 寿命虽然不健传统光源灯泡 那样寿命只有一四千个小时, 但是可能也无法与二、一光源 白头皓老。以前,投影机的 寿命这个问题被严重的灯泡 寿命问题掩盖住了;但现在。 LCD 面板的使用寿命是一个 需要用户稍减考虑的问题。

笔者的观点是, 假如过 上几年。投影机的 LCD 面板

坏掉了 (就算是液晶电视机。用这么长时间也要变 色或者报废了)。如果你不愿意升级新机、那么去找 推修点,或者把机器奇回厂家。花四五百元更换一 块LCID面板也还可以承置。

射出较大的画面, 显然不太现实。事实上这款机器 的镜头素质实在一般,也限制了整机实力的发挥。 然而, 笔者仍然希望厂家能推出一款具有短焦镜头 特性的机型。因为日益高涨的房价让我们只能在锅 居中继续游戏,这一特性的现实融义前所未有地量 大起来。或者,「商至少可以给消费者提供洗配短 焦視头的可能。

而且,如果想让它彻底取代电视机的话、还需 要配一对扬声器 这是因为 8 虽然表面上配了个 长以,实际上声音效果连手机都不如,倒是和 PC 主 板上滴滴切的提示音差不多、完全设法听:相比之下、 风扇的声音已经不能忽略。

然而,除了以上缺点之外,有些令人摇头之处 本来并非不可避免, 比方说, 厂家总是大言不惭地 用"高凊"一词描述分辨率仅有600 线的 18、而我 国国家标准规定分辨率超过 /20 线才可称为高肩: 比方说, 广商称自己 26 万色的 LCI 解为"真彩色"; 比方说,厂家标定本数产品的亮度为 2000 流明。非 常遗憾地说,厂商山寨作风的尾巴在这个细节上要 露无遗。虽然乱标亮度乃是投影机行业的潜频范, 敢把自己实际竞展 100 多流明的投影机标上 1800 流 9月打广告往外袭的厂商不在少数,但是同为国产品 牌的创荣在这方面就老实得多,给自家的 1. 投影 机标出了从 160 到 350 流明不等的参数。笔者非专 业人士,也没有器材去测量其实际数值,然而,等 重消费者的智商,不虚标参数,是一个厂商诚意的 这也是本人不喜欢一直鼓吹 *6600 万 起码体现 多边形"、"模拟地球"并且拿 CO 蒙骗玩家的某去 机厂商的原因。

你尝试这个貌似方便、高端的功能,因为从这个接 口进来的信号效果非常差,无法容忍。

此外,厂商的脑残举动让人哭笑不得。在官方 淘宝店上,还有另外一款型号为"KI 1920"的投 影机,售价 2580,笔者详细比较了它与 18 的各项 参数与功能特性,发现二者惟 的区别就是价格 就此问题咨询厂商客股人员时,居然得到了的证 一者本来就没什么区别。我不得不感慨国产 厂商在市场营销与产品定位方面做处在阿米巴虫阶

最后,不太重要的一点。就是 LED 投影机的实 际寿命。传统光源投影机的使用寿命主要取决于灯 泡、很容易给人以"光源寿命"就是整机使用寿命 的印象。在上1、技术解决光源寿命问题之后。各个 生产1 , 投影机的厂家都用两万, 时或者五万, 时

总结

老实的说, 赛科 18 优点有限, 缺点倒是一箩筐; 然而,它的缺点,在远远超出及格线的筋面和低廉 的价格面前,显得无足轻重。它的画面有缺点,却 对得起价格,也对得起鲁电视、鲁电影、打游戏的 一般需要。

它与动辄六七千上万元的大牌投影机相比,就 好像百把块钱的MP3与普响发烧友使用的进口发烧 CO 机进行 PK。它的性能当然不如,然而如果只是 像 MP3 一样随便用用,它会给你一个惊喜。它与投 影发烧友所意求的"纤鲁毕佩"、"黑位深沉""立 体感出众" 等整受一点关系也没有,但是大众市场 也从来不在乎这些特性,普通用户需要的只是便宜 的价格、方便的使用以及说得过去的画面。从这几 点上说、赛科 18 等 LI 投影机完全做到了。

其他同档次。也就是800×600分辨率的LFI 国产投影机,价格也差不多在2000至2500之间, 也有与之类似或者更好的画面表现。低廉的价格便 国严投影机成为一个安全的选择。笔者一直用它看 本届世界杯. 完全值回票价。

18 已经由改进的型号 18 · 取代。改进的型号外 形更小、功耗更低。画面亮度、对比度、均匀度也 得到了小幅提升,同时因为改进了附带扬声器的功 放、提高了普量、 8、可以成为一台更加彻底的"放 映机"。当然, 8·的价格也更高。其他国内品牌。 如创荣. 11.投影机产品也颇有可取之处。甚至已 经有了亮度更高而且分辨率达 /202 的产品上市。值 得大家关注和考虑。

笔者写本文的目的是希望大家注意到, 由于技 术的进步、投影机已经进入"用得起"的阶段。

国内厂商务实的定价更使 L 一光源投影机成为 大家"奖得起"的产品。两千元只是一台 26 寸液晶 电视机或者一部中档手机或者一个大牌投影机灯泡 的价格,现在却可以享受到一百寸以上的震撼画面。

如果你并不是一名买刀碓厚的影音发烧友。追 求的并非价格数万元的投影器材所能达到的极致画 面表现,而只希望以能够接受的合理价格得到超值 的享受,那么给し,没影机,给国货,也是给你自 己一个机会吧 调看一看国产机的实机表现,再 做决定,不要让自己错过物美价廉的选择。

笔者无比期待国产品牌在不久的将来以合理的 价格提供全高清分辨率的LF)投影机。只要发色 数再高一点、分辨军再高一点、亮度再高一点、标 的参数再实在一点,而价格又相对合理, 我将非常 乐暴继续支持国货。想想吧,如果有一台正规厂商 出品的全高值 1080p 投影机、价格万元左右、晃度 1000 流明左右, 却可以给你带来 150 寸的震撼画面. 鳗音低,还不用换灯泡,你还会去选择 55 寸液晶电 视机么?

这个目标已经近在眼前。相信届时觉得家里墙 面太小的玩友不会只有我一个。

本文得到了海宝网官方投影机产品顾问,做视 投影专卖店店主老郭的大力协助,在此表示感谢。





X360的自制系统出生已经半年了。和 当年PSP的自制系统一样。完全破解的主机 带给我们完全不同的体验。前段时间又有 自制机货源的补充,令自制机终于走出了 超小众范围。不过由于是全新的扩充体 验,玩家刚到手时总有点茫然。本文的目 的便是介绍XBH自制系统的知识与基本应用 和部分进阶应用。需要补充的是,本文与 自制系统一样,仅供学习交流,方便我们 更好的体验游戏。如果你喜欢×360, 请购 买和支持正版。 文 air04 美编 一刀

※360自制系统揭秘

XBH全称XBRoboot, 是国外照常制作的X360 的自制固件系统。此系统需要用到X360 ÷机上的 → AO漏洞对主机的NANI 进行重新刷写,然后才能 在主机上运行。而UIAC漏洞在编号为2.0.8599.0 的系统更新之后即被封堵。部分机器的/3/1系统虽 然未更新。但是玩过诸如(使命召唤 现代战争?)之 类的游戏后也会被封堵。所以并不是说所有的机器 部能改XUIT。

目前XUR的主要功能有以下/个:

- 1 解除380对硬盘限制。可以使用任意型号、容 ■的硬盘格式化之后持载在380上使用。
- ? 完全安装游戏。即开启游戏无需用光盘引 导,可以把游戏完全安装到硬盘。(显示为类似 XBLA完全版游戏状态)
 - 3. 支持锁区游戏的运行。
 - 4 免费解锁、ILC、XULA等
 - 5 支持模拟器。
 - 6 不可能被ban便盘。
 - / 通过第二方软件实行KAI的链接。



NBR主要应用软件

SUZGUB (运行需要Microsoft NET Framework 3 O的支持。)

这是一个能在PC上把X360游戏镜像转化成GOD包的软件。

这里以SO2GOI v1 3.3原版进行转换演示。 点击Add SO弹出添加对话框。在Imago Location(镜像地址)下按Browso(浏览)找到你 所要转换的 SO文件。添加完之后会在下面 Luc (votals、标题详细信息)显示游戏名。游戏(i)。第 几张碟等信息。点击Output Location(输出地 址)下按Urowse(浏览)采选择你想要存放COD包 的位置。在Temporary Location : or Rebuilt ISO下面的Browse来选择存放转换时候暂存的镜

60 Details	- que				
longe Loca	itien				
					Britiste
Output so	cation				
*					Britisa
Title Detail	N. Special				
Name	Famely-hime High	AN II SH			
Title ID	45480010	Doc 1		1	Nal
Media II):	56364039	Park D	Er	D	
Facility A	-				
Mode	Full (SID Rebuilt)		7 Sav	Reput	150 Image
Temporary	Location for Retic	H 250			
D Desirto	p 360				Browne



像位置。全部完成后点击Add SO. 对话框就会 关闭。这样,一条转换任务就添加完毕。点击主 界面上的Concert按钮即开始转换。

关于建立任务中的Padding Removai选项。 我个人建议选择 ull。大家都知道虽然解压出来 的游戏镜像都是80、但是往往在360上安装过后 得到的文件比镜像要小。这是因为在镜像上填充 了大量填充数据直至用满8G。Padding Homova 选项作用就是去掉这些填充数据。下面说说各项 选择的作用。

Monr SO镜像不做修改。

Fathal 直接除去ISO镜像最后一个有效数据至镜 像结尾的数据。如果选择这个,转换将是非常快 的。缺点是只能节省800MB到1 5GB的空间。

Full 完全重建 SO镜像,可以去除所有填充数 据。重建镜像也能留作后用。缺点是会多用5到 10分钟采重建镜像。



QuickBoot

全点温度 这是一个让X380软件或者游戏的可执行 文件显示在X360NEX界面中游戏库的软件、性质类 似于Windows的快捷方式。

■软件中英文对照

CON,图标; Name; 游戏名; Liescripton; 描述; Path: 路径; Executable; 可执行文件; Scan XFX: 扫描文件夹下的xex文件作为图标; Scan PNO; 添加PNO图象作为图标; Bulla AII- 创建所有文件的快捷方式; Bulla AII- 创建所有文件的快捷方式; Add Lintry; 添加项目; Fremove Lintry; 移除项目。Cames on Fremand: 创建成主机上的游戏式的快捷方式; Came Fremo; 创建成试玩版游戏式的快捷方式。

順利用ち去

1.用自己喜欢的图片做图标:先线个自己喜欢的图片,然后转化成64×64像禁点的PNO文件。点击Scan PNO、弹出的对话概中选择你转换后的

PNO文件。在name—栏和incscr puon填写 你要的名字,不要用简体中文。在Path—栏填写你目标程序所在的文件夹路径。例如,目标程序在系统硬盘的Content文件下面的001文件夹,那么这里就填 Content 001。txecutable是你目标文件的文件名,如果文件名不对,请目行缘改下。

Considers

Tear you for the tear of the te

0000/000的目录下即可。

如果不喜欢加入的图标,也可以双击图标,选择其他的PNG图片。

软件也支持,IP传输至360。只要在制作完快捷方式,在弹出的对话框选择确定即可,然后在这个对话框的IP Server填入你的X3K的P地址,点Upoad即可。



在Xbox380上使用的软件随盘有附送、以下的软件只需 解压NEX2GOD_XEXmenu_XM360, rar文件并且复制到系统 硬盘第三分区对应路径下即可在游戏库中找到软件。

XEXMENU1.1

(另一款软件XIXLoador功能与之相近,但是功能没有此软件强大易用。所以在这里不另作说明。)

XEXMENU是一款类似于Windows的资源管理器的软件。可以用于复制粘贴删除文档。还可以打开X800的应用文件、并查看X80运行状态信息和各项图像。

■按键功能

左摇杆,上下选中文件。I·u、LU键:國页。 BACK键:显示 隐藏帮助文档。SIAI、键:执行选 择的文件。Y键:快捷菜单(类似于截标右击)。A 键:执行选择的文件。十字键:切换显示存储设备 (存储设备页面)、修改选项(X380信息页面)。

在存储设备页面按X键,可以快速选择

存储设备。按X出现的菜单显示一般有USJ、Had1、HadX、Hash。USJ设备一般显示为USD1,而插入第二个USD2份后显示为USD1,以此类推。HI,1则是我们挂载的系统硬盘。就是常说

的360梗盘。而HadX与Hash建议不了解的人切勿进行编辑 否则可能导致无法开机。

■Y键快速菜单中英文对照

Copy 复制, Cut 剪切: Paste: 粘點; xeicle 删除; Create 建立新文件夹; Copy(N)) 复制整张(N); PatchXex 给xox文件打补了。

复制、剪切功能: 选中需要的文件、按Y选择

Copy或Cut。这时会显示你所复制文件的路径。不同的主题下会显示在不同的地方。然后进入所要粘贴的文件夹,按Y选择Hasto即开始进行复制、移动。

CopyDVD:用此功能可以将整个游戏恢复制进便盘。但是也有明显的缺陷,那就是如果光盘有瑕疵或者数据读取错误,这类在Windows中会有的提示在这里都没有。极其容易导致复制的文件不完整,在游戏中突然显示脏碟。所以不推荐使用此功能。



这里做个實制文件小范:假设我们有一个名为defaul xex的文件需要从 。 盘根目录拷贝到380系统硬盘的content文件夹内。

- 1 插入U盘。
- ? 按一下心罐进入存储器页面。





- 3 按X选择Usb0, 找到文件default xex。(如在图)
- 4 移动直至文件高亮,然后按Y选择copy选项(如上图)。这时候会有提示: "Copy Source: Usb: default"的提示。

- 5 按X选择Had1。然后进入Content文件夹。
- 8 进入后按Y选择Hasto。文件就开始复制了。(如下图)





/复制完成后列表会立即刷新,这时候就能看到自己复制过来的文件了。 (如 + 图)

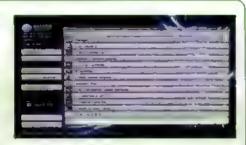
100 100 110

这是一个、嗯,狠有用的软件。对。就是 "狠"有用! 这个软件可以用来解锁DLC、XBLA等 游戏、备份游戏升级档、更正游戏名字。这个软件 功能强大、但用起来同样很简单。这里以1.4版为基 础进行说明。

- 1 首先在游戏库中找到XM360并执行,等待较长一段时间后将出现主界面。
- ?解锁XBLA:先点击左上角的Mescan All 采扫描硬盘上的小游戏和 LC。扫描完之后点击

"Unlock XULA" 来解锁所有小游戏。这时候所有的XULA下载游戏石边的锁将会显示解开的样子。

- 3 解锁,LC:点击左边的"Show LLC"进入,LC 界面。这里会列出你主机上所有的"LC文件。点击 "Unlock",LC"即可解开所有,LC文件。同样的,右 边锁的图标会显示解锁。如果,LC文件不能正常运 行,请点击Lcpair Ichames进行修复。
- 4 备份游戏升级档:点击主界面的"Snow file Updates"进入升级档菜单。在这里可以进行集置和备份操作。



个人觉得此软件是X360上最实用的软件。看到 这里,你是否也心动了呢?

NXE2GOO VI 1 by Descritiv For uprinter printer visit anno digitarrancy contexto associated and printer printer visit anno digitarrancy contexto associated and the printer pr

NEXZGOU

这是一个可以将通过X380安装到硬盘上的游戏转 化成免盘运行的游戏,转换之后游戏就可以直接在游戏库中 点选运行。效果类似完整版XBLA小游戏。

运行之后,软件会自动搜索健盘上的安装的游戏。如果有,会在NIX les I ound下面显示。此时再按A就会自动进行破解。破解完成后按任意键就可以回到360主界面。整个过程方便快解,非常容易使用。

流成長馬市司

前面已经说过了,建立自制系统的漏洞已在随后的升级中被微软堵上了,因此自制系统机也就告别了Xbox LIVI,另外各位抗家要切记不可给主机升级,包括游戏光盘自带的升级。不过关于升级,截止到6月24日,现在发售的游戏都只是带8599系统升级包,我们测试了(质量效应?)、(神田 地狱属)这两个游戏内置的升级包,发现对系统并无影响,只是安装了完全的人偶文件。但不保证未来是否有游戏会自带更高的升级系统。



1.光盘安装 NEX2GOD解锁

需要的软件: NI X2GOL

光盘直接安装非常便利稳定。也是最推荐的安装方式。首先利用X360自身的硬盘安装功能。安装完毕之后再调用NF X2001 来对安装的游戏进行解锁。

优点: 方便、游戏数据不容易出错。

缺点:只适用于安装在系统硬盘接口上的硬盘。如果 遇到多碟游戏,换碟的时候还是必须插入光盘才能继续。 另外对于不能安装的游戏无效,如《死或生沙滩排球》。

适用人群:适用于经常买盘的人。

2.销像解包成GOD·导入360系统硬盘。

需要的软件: SO?GOD、XIXMINU 直接在电脑上转换游戏镜像文件比较适合 喜欢下载的朋友。可以免去炙盘的烦恼。推荐 没有刻录机又有自制机的朋友。

利用 SO2COO软件对游戏镜像进行转换。 得到一个文件夹、将这个文件夹复制到content 0000000000000000 文件夹下面即可。

可以用硬盘数据线进行复制,也可以拷贝到US2设备上通过XIXMINU进行复制。在X360

的NEX界面的游戏库中即可找到并运行这个游戏。

优点: 免去刻盘, 节省成本。

适用人群:适用于喜欢下载的朋友。

3, 镜像剪包成XEX USB口导入或者直接在USB设备运行。

需要的软件: Xt XMt NU、Xbox Hackup Cre ator

下载安装Xbox Backup Creator这个软件、 最好下载完整安装版。打开软件,选择Image tools 标签内的imago browser。弹出的窗口点击左上角 的FIIe下拉菜单,如果是AA光盘提取文件,那么选择 你的光软,如果是从镜像提取文件,那么选择Open image flo并找到镜像。不推荐从光盘中提取,因 为速度巨慢无比。

点击左边框的光驱名 镜像文件名, 右击选择

Fxtract后选择存放提取文件的位置。等待下面的 进度条读取完毕后消失。整个镜像会保存成一个文 件夹。把它复制型LUSU设备后插入X360、打开X360 的XEXMENU。找到设备中的游戏文件夹。文件夹 内含有一个后缀名为. Xi X的可执行文件. 执行此文 件就可以运行游戏。

如果是有名张光鼎的,则可以把名张盘数据合 并到一起。只要把提取后得到的文件夹内的 wh Lodata文件夹复制合并到第一张盘提取到的镜 像文件夹内即可。例如(+ 「13). 不过合并之后容量

百140之巨、只能用 12±传了。

对于未来同捆高版本升级文件的新游戏,可以 用此方法先提出文件,然后删除文件夹内的 \$SystemUpdate文件夹,这样就能阻止更新。

优点: 免去刻盘, 节省成本, 能在任何存储介 质上运行包括USB硬盘。转换时间快。多盘游戏可 以合并。可以删除升级档、避免强制升级。

缺点。不如GOD包方式稳定。开启游戏相对比 势麻烦。

适用范围:适用于多碟游戏。荷强制升级的游 92.

植机器的玩法

需要用到的软件: XEXMENU

先把模拟器文件拷型、虚内。插入X360后运行 XEXMENU, 在U盘中找到模拟器的XIX可执行文件 执行即可。值得注意的是在mame模拟器中乱按可能 会死机, 显示提示后也需要不断左右推动左腔杆才 能进入游戏。

个人觉得目前模拟器的出现虽然很有里程碑的

意义,但是这些模拟器都能在HC甚至HSH上运行。 要我们耗费X360宝贵的寿命去玩这些模拟器。我个 人觉得不是很值得。模拟器所需的HOM大家可以在

直接網MAME模拟器批行文件放入U查 极目录,并且插在主机上启动机器后将会出现假 E71故障, 切勿惊慌。



年初的(1-13)锁区,不知让多少玩家呃腕。不 过设关系 只要使用了全区补丁。以后你的Xun即 可任無游玩所有锁区游戏! 打全区补丁需要使用到 ·ash360与Xi XM NU和一个U盘。

将全区补丁下载下来后解压缩。得到全区补丁 文件夹。文件夹内的XJI全区补丁文件夹内含有2个 补丁、分别对应的是18ML与16ML以上的NANF的刷 写文件。选择你自己的360适用的补丁文件。如果自 己不知道也可以看下面的步骤,不过一定一定不要 弄错, 否则有可能出现重大杯具

1 在运行Fash380后查看自己的NAND大小。

Nand Size: 16 MiB

2. 选择适合自己的NAND补丁,然后将文件名 改成updpatch.bin、复制到与 lash360.Xi X同一层 的文件夹上。

3 将文件夹内除了XJH全区补丁文件夹的所有 文件复制到U盘根目录后。把U盘插入X380上的USB 接口上。(U盘必须是FAT或者Fat32文件格式)

4 开启XI XMI NU、按一下回翻页,然后再按X 键,选择USB。接着选中 LASH360.XI X. 按A运 行。(如下图所示)

b.运行后回到显示NANO大小的画面。再次核 对下是否正确选则了补丁。按以进入升级刷写。



6 然后再欠按3选择Wrlo updpa.ch bin。



/ 提示找到了文件。再次按/就开始刷写了。 如果觉得自己还没准备好,可以再按其他键退出。

8 显示完成。祝贺你已经可以运行所有区域的 游戏了。

恭喜 你的X360如今已成为一台跨越地区限制 的神机了;不过清洁意,即使打了全区补丁、锁区 游戏还是无法直接在X360上进行安装,如(1 13)。 不过这又有什么关系呢? 我们有得是方法把它装到 硬盘里去1





Vol.1



能该说, 开这个差看是我们一直就有的样 潮。漫然现在拥有各种高科技造信于段,连游 难机也有了联网功能,但每个电视玩家从本题 让来说依然是孤独的。不管你加入了多少个 QQ 群,不管你在UVE上有多多个好友,你真 实的生活并不能通过你的成就点数和在荷上 **检官论来判断。这些通过网络认证的朋友其**

爬斧不了解真实的倾。 個此我们希望通过这 样一种性质。向大家展示教坛们的真实生活。 **业里也欢迎各位到于自唱**。入选的条件并不在 于你拥有多么高超的游戏水平。也不在于你在 ※340 上極了多少懷子。 贝基你身上有值得与 其他數個分享的故事。 都可以向我们没有。 雅 **们的越艇。x200epepiel@gmail_earm**





真者: 赵惠熙 **同名: 当**事業 Xbox LIVE ID 45 ZIXY

经常去 A9VG 论 运成就区的人,一定 对这个可爱的头像有 印象。这个头像是成 就区版主赵嘉熙的专 用头像。作为国内最 早的一批成就犯,小 赵的成就点数早就过 了十万大关,不过难 能可贵的是他在狨犴 攫取成就的同时,也 不忘撰写各种成就攻 略来造福大家,因此 网友们呆切地将其称 为"小赵"。小赵尊



成就有一大特色: 只拿路线成就。纵观他的成就履历,99% 的成就都是路线成就,仅有《疯狂大乱斗?》 等少数 "污点"。不过和广大自 BAN 党不同的是,小赵只拿离线成就,并不是因为他不玩正版。事实与 此正好相反,小赵不但有正版机,而且是美版正版机,为此他购入了大量锁区正版成就神作,他是国内成 就犯里最早一批瞄上锁区成就神作的人。

如今要想采访小赵并不是一件簡单的事情,因为品学兼优的他已经确定王慧假奔赴美帝的国家念 书了。在此不得不感叹·下:中国的人才流失情况实在太严重了



离线成就之王, 垒猴, 请问你的真名就是 赵嘉熙吗? A9 论坛上的那个小孩子头像

照片是不是你本人?

₹ 是的。我本名就是赵嘉熙、A;《坛上的部 个小孩子头像照片是我本人 设计瞬片拍 摄于 1999 年,我当时和家人出去玩,后桌。来之 后在照相馆暇的。可能当时没弄好吧,紧捂有点 歪。但这张照片也是我从。到大最喜欢的瞬片, 以至于我很多地方都用它, 比如校内等等。

这张照片确实照得不错,原来已经过去了 18年。请介绍 下你在玩 X360 之前的游 戏经历吧。

这个点起来比较曲折,而且也都别的狂热 17家的经力稍稍有耐不同。因为我的存成 经所受客办因素的影响比较大。因而自己的游戏

交集比较多, 游戏歌向也和大部分人不同。我最 先接前游戏还是受我一个厨厨的影响,他是重度 游戏迷, 因此从 () 中代我便对游戏产生了浓厚 的一脚。但那个时候因为自一年龄不大,因此更 多的时候我看着哥哥玩的时候多,自c'玩的时候 少 何从ME 开行 大概是在 33 包 立年 目 就 逐新就要或自己玩了 此后使是一发不可收拾 地址 PS * 一、此外在初中由于身边玩用子游 发的同学不多,而当时也是电子游戏和电脑游戏 发与浪严格的时候,受同学的影响自己又成为了 PC 家用机饭 除了电子放战,初中"年也抗 了大型国产和国外的FC 主角游戏。而随着自 己和中时对英语的一种目断农厦,我也开始失量 接触丢式放改和开始了解您美文化 在唇一时 戶戶機長與正了 xbox. 这之后就开始踏上了美 式游戏之旅。但自己恢复 PS之的时间比较晚、 2023年才买,不过也玩了很多大作。总之我基 本是常戏通步型的,是好游戏就不会取过,但更 扁鱼美式 大学的时候自己根据自己的兴趣爱 好选择了英语系,从此也就基本转型为美式游戏 爱好者了



以下问题我会对每个成就犯提起.那就 是: 你是从什么时候开始对成就感兴趣 的? 为什么会爱上成就呢?

关于成就这个确实是 段缘分。自己 20 C年阿买×360的时候确实没有想很 参。为是简母本世代主机就是 Xbox 的加强版。 效棄事加震器, 游戏容量更大之类的。但是当我 把《完美 劉稿 ZEHO》的 n 盘放进去之后按下导 航键, 粉栗上出现了 Achievement 的字眼, 当时 自己觉得很奇怪。努力同忆之后觉得以前 Xbox 好像设有这种东西,我是一个很好奇的人,之后 点进去一看发现里面都是锁着的图标和 小段 增强,与面还有一个分数。于是我便把实圆来的 * 建盘曼化剂 放进去一遍,惊奇地发现竟然每个 游戏都不同 我深然在想,这会不会是类似以前 游战中的道域要素的高级版呢?但为什么每个 **范戏的隐藏要素和能放在一起呢?难道是用后** 面的分数来表示中之后自己使开始慢慢研究成



■这是小怒用过的 4 台主机。最左边一台是现役双 65 亚版。第二台黑色的是美版单 65 主机 2007 年赴美做交换生时购买干 美国匹益堡,第三台是敌版机 主要负责消灭敌旅游戏,最后一台有点来历 是他第一台元老的 90mm 日版机 后来在我拿到第 6000 分成款的时候突然—红 时间为 2006 年 9 月 6 日,因为当时三红还算个别现象(买机器的人也较少) 所以后来自己和 JS 协商 又花了1500元直接把机器内部的零件全部换成新的 之后才能继续玩 一直到2009年我拿下8万成就之后一直平安无事 今年初为了安全起见 特这台开国元老永远供奉起来了。



就这个东西,从成就的基本原理、目的到成就的 设置,从游戏区码到成就解除心得,从单纯的解 除成就到利用游戏中能利用的一切来帮助自己 更讨巧地解除成就……从此自己便深深地被其 吸引了。

我之所以喜欢成就,是因为这个设定为玩家提 供了玩下去的动力,而且这种游戏历程数字化的设 定也替代了以往每个游戏隐藏要素分开算的设定。 最大限度地提高了游戏的研究价值。而且成就还 改变了很多人的游戏习惯,也许为了追逐成就会尝 试一些自己从来没有接触过的游戏,比如之前自己 从不玩冰球游戏,现在也开始研究了。



想问一下为什么你只追求离线成就呢? 如果不是知道你的情况,我肯定会认为这 是因为你玩 D 版啦。

这个原因就比较复杂了。首先是自己多年 延续下来的一种习惯,因为我也算是从红白 机时代一路走来的玩家,因此个人早已习惯了单 机游戏的这种环境。很喜欢那种独自一人体验游 戏剧情的感觉. 返璞归真的东西永远是最好的: 第 二点则是单机游戏时间可以自己掌控, 因为自己 大学刚刚毕业还和父母住在一起。不可能总有充 裕的时间和别人约战 Live. 别人约的时间(比如深 夜凌晨等)往往也不方便。再加上大学期间学业 较忙,单机游戏比之 LIVE 也更加灵活。

你这十多万成就花了多少时间,能统计出 来么? 很好奇你平时玩游戏的时间是如 何安排的。

我 2006 年买的第一台机器, 算算到现在也 将近四年了。我的成就大概是以每年3万5 千点左右增长的,我也对自己获得成就的数量和时 间做过统计。自己 2006 年和 2008 年内获得的成 就数量较名,2007年和2009年较少, 因为这两年里 相对学业要更忙一些,其中包括英语专业四级和八 级考试,还要忙着一些出国的事宣等等。

比我早玩1年,多了1万多点成就,不错。 你为了玩锁区游戏,买了美版机,还入了 很多美版锁区正版,都是通过什么渠道搞到的 呢?有统计过花了多少钱么?

作为一个成就饭就要尽力网罗各种版本的 游戏来玩,而且自己也喜欢冷门游戏,我的 一些美版游戏是2007年在美国购买的,当时学 校派我为交流生,之后学习之余就去 GameStop 买了. 呵呵。花费么,作为一名成就饭,当然要做 好花销要比其他玩家大的觉悟啦,哈启。当时买 了一台美版单 65 精英版, 大概 240 美刀左右。 游戏按照平均一张 34.9 美元来算, 我有大概 20 张左右,总共花费也在七八百美元。这四年对 X360 的总共花费算不出来了,总之不少。



这十多万成就拿下来,你对成就的感想如 何?印象最深的事情有哪些?

这一路走过来,我竟然发现成就成为了生活 中必不可少的一部分。虽然自己也曾经想 过退出,也想过放弃。但自己还是一路坚持下来了。 如果以后精力和时间允许,自己还是会一直追求下



同学的老照片一样、真是百感交集、从最初自己的 第一个满分游戏(使命召唤2)到现在十几万的成 就,一步一步的积累还是比较艰辛的。但这其中的 乐趣还是更多。要说比较得意的事情,就是这大学 四年因为打成就 + 英语学习让自己的英语水平又 有了一定的提高, X360 上繁多的美式游戏确实锻 炼了自己。此外就是自己注意协调成就和学习的 关系,让自己基本做到游戏学习两不误,大学期间 还顺利通过了英语专业四级和专业八级考试。



我觉得把看成就列表比喻成看老照片很 篇谱。你有未来的游戏计划吗?比如下

一个目标: 20 万9

要说未来计划嘛,由于自己八月份就要赴 美读研,所以打成就的时间估计不会多了。 目前的目标是出国前突破13万把,以后的再慢 慢说吧。而且随着年龄的增大,游戏的时间也会 越来越少,但是自己心中对游戏的这一片热情永 远不会变。



最后请以你的经验,说点给广大成就犯的 实用经验如何?

不敢当。我随便说几点吧。

1. 先易后难,协调时间。我个人认为这一 点是必须的,毕竟除了游戏还有更重要的事情 等着你去做,因此一定要协调好打成就和工作 生活之间的关系。如果你平时游戏时间不多, 建议先消灭简单的游戏,等到时间多了再集中 力量消灭那些耗时的游戏,这点也尤其适合那 些圆满饭。

2. 适度成就,放松身心。这点也很重要,毕竟什么 事情过了原有的度就改变了原来的初衷。成就虽 好,但切记不能过度沉迷,如果遇到很难的成就总 是无法逾越的话,就暂时放下或者不去理会,可以 **转投一些自己很感兴趣的游戏来玩。如果成就打** 累了,也可以考虑先休整一段时间(比如多做户外 活动或者和朋友爱人出去走走),或者换别的平台 主机采玩。这样既转移了视线,又减少了你对成 就的抵触情绪, 请记住一点: 只要这游戏全是单机 成就,早晚都是你的,只是时间问题。而且微软不 会放弃这个系统的,真要放弃成就系统,想想那些 如狼似虎的美国宅男玩家们……

3. 先线上, 后单机, 多认识线上好友。 成就系统 不会消亡,但是游戏是有时效性的,因此个人建 议拿到一款游戏还是先集中火力解决LIVE成 就, 单机成就随时可以解决, 可以暂时无视。很 多游戏无法圆满的原因就是因为游戏的时效性 一过,基本没有人在玩了,因此多认识好友就显 得尤为重要了。多多和周围玩家交流成就心得 也是一种方式。

小赵目前的成就点数是 12 万 3008 点, 在港服可以排到第十名。不过 在他即将奔赴的美国,这个成绩只能排到 953 名。在此不得不感叹老美的精神。当 然老美也有自己得天独厚的优势,那就是可 以租游戏。相信小赵到了美利坚之后成就 点数必定更倍增!



一直以来总有读者来信询问《X360 玩家 专门志》的邮购问题,这里需要告诉大家的是, 目前编辑部内仅有第 8 辑和第 10 辑还有少量 存货,其他的已经全部卖断货了。有关邮购信

息方面的问题,大家可以参见每期《游戏机实用技术》杂志的"读编往来"栏目。另外《X360玩家专门志》的出版日期是不定的,一般来说是两个月一本,大家可以随时前往官方淘宝店(http://ucg.cn/)查询相关信息。

①我的 X360 主机每次开机都要开两次。启动第一次时机器的电源灯会常亮但无光环,手柄和主机怎么也不能连接上,一定要关机再启动第二次才一切恢复正常。这到底是怎么回事呢?我的电源,视频线都是连接好的,严肃都不去插拔……②我怨充值点卡下载《使命召唤》》的地图套件(400点),不知在国内能不能下载呢?我注册的是香港服务器。大陆的 IP 会被屏蔽吗?是否会发生和除了点数却不能下载的情况?[bostonman]

①你所说的这种情况有可能会发生在环境温度较低时,即第一次开机只是起到了预热主机的作用,主机本身其他部件并没有进入正常运转,所以也无法同步手柄,第二次则为正常启动。这并非是你的主机硬件或配件故障,只要适当地提高使用主机环境的温度,相信这个问题也很快便能得到解决。②港服上的《使命召唤4》地图追加包可以使用国内的户进行下载。至于"扣除点数但无法下载"的情况则完全不用担心,因为所有的下载内容如果不满足下载规则,系统都会优先提示"无法检视该内容"且不会进入付费内容的介绍页面。

我目前有 2 个帐号: 一个是玩了快半年的单机 帐号,成就游戏存档什么的都在里面。有好几 款游戏都全成就了,另一个是昨天刚注册的 LIVE帐号,什么都没有。最近想和别人联机玩《生化危机5》 的佣兵模式,但由于没有存档无法顺利联机。不知 道怎样才能把我的单机帐号升级为 LIVE帐号? 成就 存档这些东西应该都会保留吧? [652922780]

要解决这个问题其实很简单,先以你的单机帐号登陆,然后在连接网络的情况下选择加入Xbox LIVE,之后完成一系列正常的注册步骤后即可,所有的成就和存档也会保留。不过此方法还有个前提条件,那就是你使用的单机帐号名称目前尚未在Xbox LIVE上被人使用过。如果你现在用的是默认的"PLAYER 1"这类大众化名字,那就无能为力了,你必须先改成一个没被启用过的名字再尝试。

①我的港庭草 65nm 的 X360 红了……現在是不是需要有固保贴紙且机器后面的那?个小孔没有被表才能延港接机呢? 而固保贴紙是不是拆下主机的前面被就可以看到,但我拆开发现什么都没有。难道其要去淘宝买一张回来贴上吗?鸿宝上面的贴纸都是真的吗? 还有贴纸目前不是有两种版本吗? 我的机器是 08 年 1 月萬人的,应该用哪种贴纸?②我还有一台日版 Areade 主机,现在都是把游戏拷到硬盘里玩,这样是不是以后光驱就不会再自动读碟了,还需要手助设置什么吗? [老泊炒饭]

①要满足免费换机的条件,除了确保主机的 固保贴纸完好以及主机背后七个小孔没有明显的拆卸痕迹,还需要你的主机没有被 BAN 才行。 至于你想购买的"固保贴纸",因为不清楚淘宝卖家的具体情况,所以晴天也不能保证能够行得通。不过目前淘宝上有不少商家从事香港换机业务,整个过程一条龙服务非常贴心,你可以自行搜索一家信誉度高的店家让他替你完成。②将游戏拷入硬盘后,通常情况下光驱只会在启动游戏时自动验证光驱中光盘的合法性,并不需要你手动进行设置。

①最近刚入手了一台日放 X360 Arcade 主机, 但不知道假校点数应该如何购买呢? 去电玩 店同都没有卖实体卡的。淘宝上去看又发现都是卖 的帐号,请问买这种帐号可靠吗? ②我现在注册的 账号是港股,有没有必要换成美服呢? 如果有必要,请问该怎么换呢? 【天津 题铭】

①淘宝上和帐号绑定的点数大部分都是恶意 透支信用卡或盗用他人信用卡获得的。目前来看最大的惩罚是点数清零,但这并不代表未来也会相安无事。因此不建议大家购买。其实实体卡在淘宝上也不少,你买的时候记得让卖家出示实体卡照片,这样可保万无一失。②是选择港服还是美服的问题主要根据你自己的游戏习惯来决定,一般推荐美服,因为美服东西更多,但有部分游戏只能在和自己所购买游戏版本相同的服务器才能下载到相关的追加内容。而LIVE 帐号一旦注册后是无法转换区域的,必须重新在其他服务器注册新的LIVE 帐号才行。

①我是去年 12 月买的改机 X360,从来没进行 过角线春耕或秋耕、清问能不能直接进行今年 约角线春耕,还是说我要把以前所有的更新都补一 遍? ②能不能给我一个今年春耕角线更新包的网址, 要安全可靠的,門上虽然很多人都发布了补下包, 不过自己还是有点不被心。[Zheng Yanzhong]

①你的主机只需直接使用今年春季更新的补丁包进行系统更新就可以了,无需升级之前的文件。②打开以下的官方下载链接,点击瞄面中的"Download"即可下载最新的春季更新文件。将下载到的压缩包解压得到名为"\$SystemUpdate"的文件夹,将它拷贝到U盘等移动储存设备(移动设备的文件格式必须为FAT32,如果为NTFS需要在电路上选择"FAT32"的文件系统进行格式化)的根目录下,连接X380主机后就会出现更新的提示,最后按提示完成后续的更新即可。

2010 春季更新包下载地址:

http://www.microsoft.com/downloads/details. aspx9displaylang=en&FamilyID=d7b1a7d8-846b-4ff4-8810-25356ec2c2aa

型 最近准备入手 X360、越先请报几个问题。① 请问刷机后恢复原始图件还会被 BAN 吗?②下 裁完整的游戏是否有区域限制,价格与实体碟有什么 区别? ①有哪些游戏可以下完整成? ①完整游戏可否 用电脑或在 X360 上断点接传下载呢? [gtautotypfor]

①只要你进行过刷机,即便是刷回原始固 件也会被官方检测出来,所以登陆 Xbox LIVE 还是有可能会被 BAN。②你所说的完整游戏是 指随选游戏吗?这些游戏中仅有少部分不锁区。绝 大部分都要用VPN才能下载。下载版的价格肯定会 比实体碟的官方售价便宜,但未必会比市场价格便 官.例如《使命召唤》现代战争》。③这个问题比较大、 建议你自己去 Xbox LIVE 或 Xbox 官网查看, 注意 每个服出售的游戏都略有区别,一般来说只要看日 服和港服就可以了。①完整版游戏是不能使用电脑 进行下载的。而使用 X360 登陆 Xbox LIVE 下载本 身就具有断点续传的功能。但如果是有区域限制的 话,因为要开 VPN 下载,所以有时会出现一些问题。 正确步骤应为: 先以 VPN 下载到 1%, 然后断网, 校复正常下载, 待下载到 99% 时断网, 再校复 VPN 直至下完。有人反应即使99%恢复也会报错,那么 建议在 98% 时就换 VPN。万一下载后出错,请先在 **硬盘内将损坏文件彻底删除再重新开始下载,否则** 重下也是必坏无疑的。

光盘说明

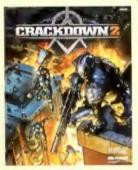
在光盘中你可以找到壁纸、OST。游戏视频、实用软件等精彩内容。你可以在电脑上将 该些内容解压出来使用,其中视频可以通过USB 设备在 X360 主机上直接播放。光盘里还有 3 个 XBLA 游戏,其中《火箭骑士》。《快打旋风 双重 净击》是试玩版。《破环王》是正式版。有 3 种 方法可以让你在 X360 上玩到这 3 个游戏。下 面以《破坏王》为例说明一下。首先解压文 件。会得到一个结构为 58410908 \000000000\ 8C95BEBA07EA7C959281407020A0608540875EOD的 文件夹。

方法二。用 X350 记忆卡读卡器把记忆卡和PC 相连。 然后打开 XPort 360 软件、将这个文件夹整体放入 Partition 2 \ Content \ 000000000000000 \ 中即可。 方法三。把 X360 用的 USB 储存设备指入 PC。然后 打开 USBXTAFGUI 软件(光盘中有附篇)。将这个 文件夹整体放入 Content \ 0000000000000000 \ 中即

现在你就可以享受这款被称为 XBLA 版《降世神通》 的成就特性了 200 点成就轻松拿。

主、沒有经验的玩家请先阅读《X360玩家专门志》 /ol 8 的相关教程。







■馬手幾Ⅱ



■蜘蛛侠 破碎次元



2010 年冬

2011年春

2011 年事

2011年内

2011年内

2011年內

2011年1月25日

2011年2月1日

2011年4月5日

2011年2月22日

马克斯・佩思3

画灵行动 未来战士

潜龙逐彩 崛起

死亡空间 2

龙之世纪证

战争机器 3

子弹风暴

伊甸之子

入口2

狂暴

宣光环 致远恩

到期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
		2010年7月		-	
8	医便程養3	Crackdown 2	Microsoft	动作射击	奠版
2 🖹	九十九夜 [[NINETY-NINE NIGHTS II	Konami	动作	日版
9 B	秋之回忆 勾指的记忆	メモリーズオフ のびきりの记忆	5pb .	文字冒险	日版
29 El	强强度女 白银之黄	ストライクウィッチーズ 白银の裏	Cyberfront	射击	日版
29 E	阿加雷斯特战记 2000 拂晓之战	アガレスト放记 ZERO Dawn of War	Compile Heart	角色扮演	日版
		2010年8月		10000	44.00
24 日	夺命双键 2 伏天	Kane & Lynch 2, Dog Days	Square Enix	动作射击	美版
24 日	黒手党 E	Maria II	2K Garries	动作冒险	美版
88 日	幻灵镇魂曲	Phantom ファントム オブ インフェルノ	Nitrophus	文字實驗	日版
26 日	REPORTE	使の嫁 一あなただけの花卸ー	Idea Factory	文字實驗	白版
B1 E1	唐击长空 2	Torn Clancy's HAWX 2	Ubisoft	射击	義版
		2010年9月		Marine Library	an 0.0
7 日	A.U.S.E.	R,U,S,E,	Ubisoft	即时战略	美版
10日	蜘蛛侠 破碎次元	Spiderman Shettered Dimensions	Activision Blizzard	动作毛线	欧版
14 日	光环 致远差	Halo Reach	Microsoft	主视角射击	美版
14日	植物大战僵尸(下载)	Plants vs. Zombies	PopCap	即时战略	美版
14日	前线任务 进化	プロントミッション エボルヴ	Square Enix	动作	日版
21 日	双重世界Ⅱ	Two Worlds II	SouthPeak Games	角色扮演	美版
22 日	把取送期 3	Test Orive Unlimited 2	Aturi	竞速	美版
24 日	特洛伊无双	Warriers, Legends of Tray	Koer Tecmo	动作	歐版
28 B	吉他英雄 摇滚战士	Guitar Haro, Warriors of Rock	Activision Blizzard	音乐	美版
28 日	後門園園	Dead Rising 2	Capcom	动作實驗	美版
		2010年10月			AD 1155
5 日	Def Jam 饶舌明星	Def Jam Rapstar	Konami	音乐	美版
5 日	NBA 2K11	NBA 2K11	2K Sports	体育	農版
12日	新餐粒童	Medel of Honor	EA	主视角射击	美版
12日	量子论	Quantum Theory	Koei Tecmo	动作射击	美版
16 日	车轮回 向日賽少女	车轮の面、向日暮の少女	5pb.	文字實验	日版
19日	福祉 游班原料	Fallout New Vegas	Bathesda	动作角色扮演	美版
19日	DJ 英雄 2	DJ Hero 2	Activision Slizzard	音乐	美版
20日	异灵恐惧 3	F, 3, A, R,	Warner Bros.	主视角射击	美版
26 日	继球大战 原力释放 II	Star Wars, The Force Unleashed II	LucasArts	动作	難版
26 日	神鬼罵官川	Fable III	Microsoft	角色扮演	美版
26 日	模拟人生 3	The Sims 3	EA	模拟市成	美版
		2010年11月		w #*	AN U.C.
48	舞蹈中心	Dance Central	MTV Games	音乐	美版
4日	Kinect 大寶脸	Kinect Adventures	Microsof	劝作:	美版
4 日	Kinect 欢乐赛车	Kinect Joyride	Microsoft	党建	美版
4日	Kinect 体育	Kinect Sports	Microsoft	体育	美版
4日	Kinect 动物	Kinectimals	Microsoft	模拟育成	美版
4日	開発 雅島近年	Your Shape; Fitness Evalved	Ubisalt	体育	養版
5 E	体態运动	MotionSports	Ubisoft	体育	美版
9 日	正命召集 医前肾期	Call of Duty Black Ops	Activision Slizzard	主视角射击	農版
16 日	利害信条 兄弟会	Assassin's Creed, Brotherhood	Ubisoft	动作	美版
16日	极品飞车 热力追踪	Need for Speed, Hot Pursuit	EA	竞速	美版
18 🗎	孤岛危机 2	Crysis 2	EA	主视角射击	澳版
		其他期待游戏	0004	24 13 24 4	20.00
2010年10月	72.00	Vanquish	SEGA	动作射击	美版
2010 年秋	火影忍者 疾风传 绯极风事 2	Naruto Shippuden, Ultimate Ninja Storm 2	NBG1	动作	美版
2010 年秋	恶魔城 暗影之王	Castlevania, Lords of Shedow	Konami	动作	養版
2010 年秋	奴役	Enslaved, Odyssey to the West	NBGI	动作冒险	歌雕
2010 年冬	横冲直撞 旧金山	Driver San Francisco	Ubisoft	动作	美版
			Northwest President	35 M-54-64	新福

Max Payne 3

Dead Space 2

Dragon Age 1

Child of Eden Portal 2

Rigo

Metal Gear Solid, Rising

Torn Clancy's Ghost Recon, Future Soldier

Bulletstorm Gears of War 3 Rockstar Games

EA

EA

EA

Microsoft

Ubisoft

Ubisoft

Valve

Konami

Bethesda

动作射击

主视角射击

角色扮演

主视角射击

动作射击

主视角射击

音乐

主视角射击

动作

主视角射击

美版

美版

美版

美版

養版

美版

美版

美版

美版

美版

